1990年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第6号通巻18号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 420yen

マルカツ 勝PCエンジン

1990 6月号



総力57ページ
新作衝撃波(ソニックウェーブ)!

ワルキューレの伝説
超絶倫人ベラボーマン
ゼビウス ファードラウト伝説(サーガ)
スーパースターソルジャー
桃太郎伝説ターボ
ワンダラーズ フロム イース
アフターバーナーII
大旋風/ヴァリスIII
サイバーナイト etc.

付録1 半期に一度の総決算!!
裏技的超人
㊙得 最新技完全搭載

付録2 完全保存版
ワルキューレの伝説
美 キャラクター下じき

Enjoy Hudson

まじめなプロレスに、燃えてしまう。



PC Engine

©1990 HUDSON SOFT

発売　5月25日(金)

希望小売価格(消費税別) **6,500円**

技がしっかり「決まる」、まじめなプロレスゲーム。
頭の使い方しだいで、主人公は様々なタイプのレスラーになるのです。
真の格闘王をめざして、きみはきっと汗をかく。

テレホンPCランド
東京03-260-9901　大阪06-251-9900
名古屋052-264-9200　福岡092-713-9900
札幌011-814-9900　広島082-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!

PCエンジンの新作情報が聞ける

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡



Enjoy Hudson
ゆびきりしよう!!
②オニの約束
命がけで笑わせてやるぜ!
約60種類のオニ軍団全員がギャグキャラうだ!
大ダコ鬼
入れ歯の鬼
野球の鬼
ラインダンスの鬼
ホッピング鬼
ウサギ跳びの鬼
染ノ助鬼
カチカチ山鬼
球吐き鬼
ファイヤーダンスの鬼
ドスコイ鬼
火吹き鬼
アクションゲームが苦手でも、
かならずクリアできる新システム。
エンディングの感動を約束だ!
男の約束
①桃太郎の約束
①ゲームクリアへの強力な味方"買い物システム"ほとんど無敵の武器・防具が売っている!やられてもお金は減らないから、がんばればだれにでも買えるぞ!
②難易度が変わる"3つのモード"「ルンルン」「ワクワク」「ドキドキ」の3つのモードが自由に選べる親切設計!
③いつでもどこでも"無限コンティニュー"プレイ中でも一休みできるコンティニュー。パスワードで再プレイOK!RPGみたいでとても便利な機能だぜ!
④いざとなったら"逆スクロール"「こりゃ強い、もうダメだ」と思ったら、すたこらさっさと逆戻りができるのだ!
④ウンチの約束
ボーナスステージはまかせてね!
ウンチ跳び競争
③仙人の約束
ド派手な術を授けるのぢゃ!
モモ爆発
モモまわし
オナラの素
PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト
©1990 HUDSON SOFT
近日発売予定
桃太郎活劇
かならずエンディング!ぜったいエキサイティング!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

続報!!

FAR EAST OF EDEN

天外魔境II

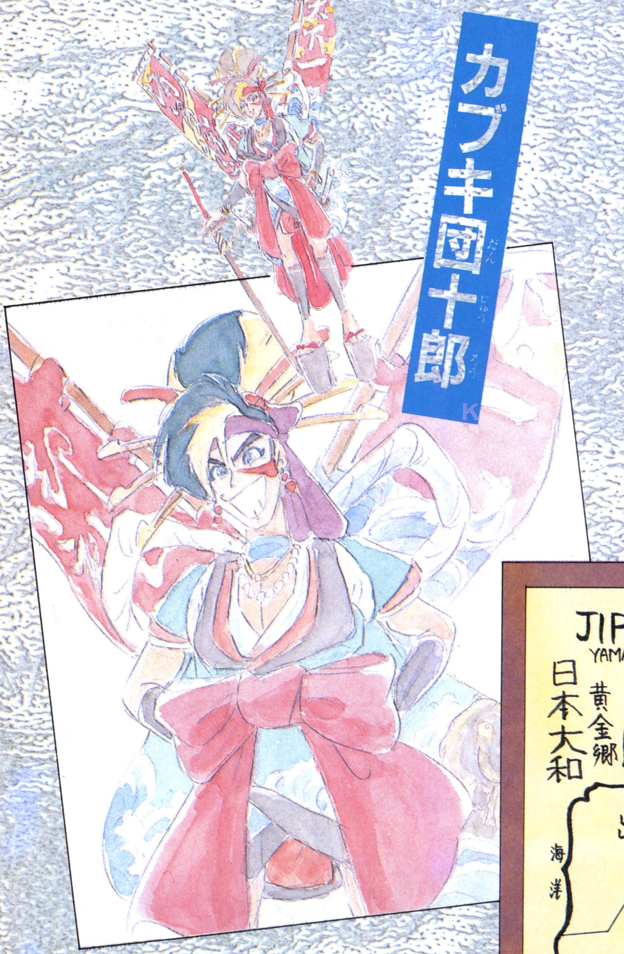
卍MARU

メインマップ＆新キャラ情報だ！



戦国卍丸

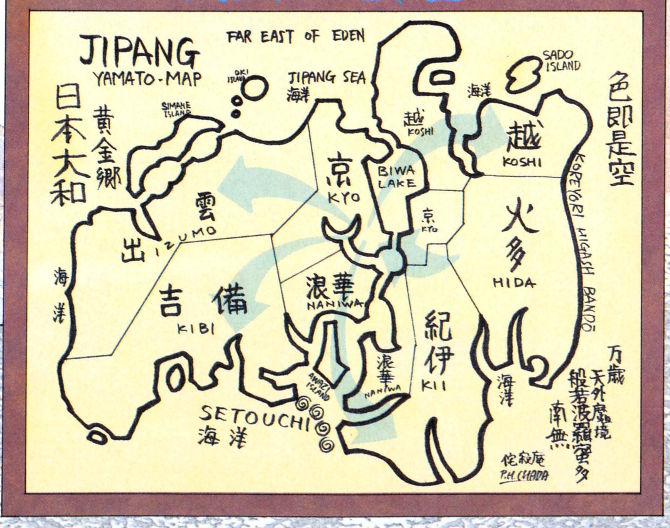
⬅陣羽織に身を包み、怪物に向かって躍りかかる卍丸。左手に持っているのは、卍型の鎌。右手に持っているのは、前号のイラストでも紹介した、一族に伝わる宝剣だ。



カブキ団十郎

⬆ご覧の通り、前号の設定よりもさらにドハデになった、カブキ団十郎。スタッフ内部の打ち合わせで、カブキになりきっている岩崎さんのワガママによるものだ。

大和略図



主人公の卍丸一行は、東側の火多の国から紀伊の国を経て、京へと進み、京を中心に各国を巡っていくのだ。監督の桝田省治氏によると、京はゲームの中心にふさわしく、大きなイベントがあり、季節によって、グラフィックも大きく変化する見所のひとつになる、とのこと。また、マップ内の１つの国は、前作の２～３倍のボリュームがあり、ゲーム全体を比べても約２倍ぐらいになりそう。移動手段・乗り物は船をはじめ十数種類が登場する。乗り物の中には、今までのRPGでは考えられなかったような物もあるのだ。

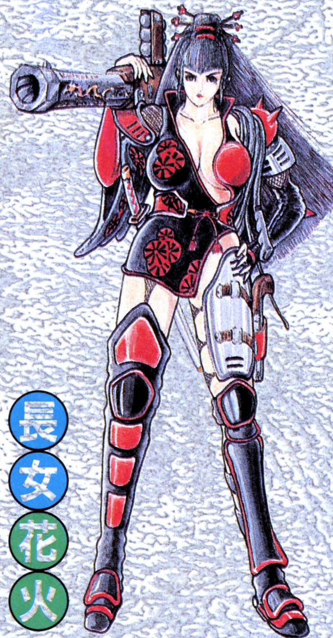


ROM²ユーザーはもちろん、全PCファン注目のウルトラRPG『天外魔境II』!
気になる制作の方は、スタッフの足並みもバッチリ揃って、順調に進行中。シナリオはほとんど完成し、設定も続々決定しているぞ。今月もグラフィック満載で、最新情報をお届けしちゃおう。

電光石火
MARUKATSU

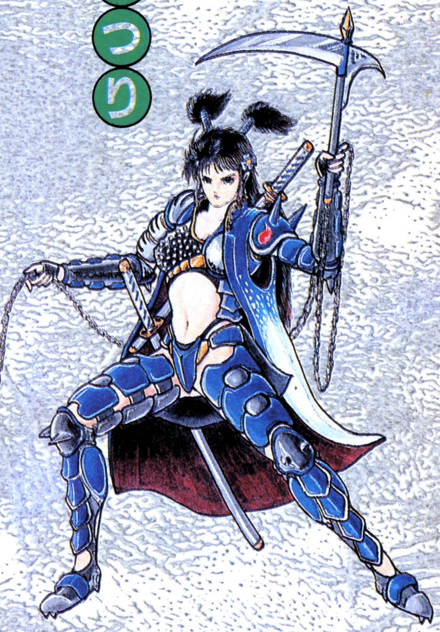
噂の、伊賀くノ一三姉妹見参!!

前号で紹介した4人のメインキャラに加え、NPCとして、随時パーティに加わってくるのが、この女忍者三姉妹だ。紀伊の国にある、忍者の里で伊賀忍者の統領の娘として登場し、以降卍丸たちの行く先々に現れては、一行の手助けをしてくれる。また、この3人のほかにも、伊賀忍者たちは、あちこちの国で、卍丸一行を助けてくれるぞ。



長女花火

⬆推定年齢18歳。名前からもわかるように、「火」のエキスパートである。銃火器・火薬の扱いに精通し、得意の忍術も〝火の術〟。さらに、鞭の使い手でもある。



次女まつり

⬇推定年齢16歳。武術の腕に長け、ありとあらゆる武器・武具を使いこなす。中でも得意とするのは、大型の鎖鎌を使っての攻撃である。〝水の術〟を使うことができる。



三女みこし

➡推定年齢14歳。小さな体に似合わぬ力で、巨大な矛を振り回し、疾風のような素早い攻撃で、敵を倒す。
2人の姉と同様に忍術も得意で、〝風の術〟を使いこなす。

ビッグチャンス!! 忍術大募集!!

君もゲーム作りに参加できるぞ! ハドソンでは、『天外II』に登場する、新しい術を熱烈大募集中!!
①当用漢字2文字の読みやすい術名。
②ゲーム中の誰が使う術かを明記。
③どんな効果があるかを明記。
以上の条件を満たす術を考えて、ハドソンまで送ろう! 優秀作品に選ばれた人には、辻野先生直筆の『天外II』設定原画をプレゼント。さらに、ゲームに採用されれば、スタッフの一人としてエンディングに君の名前が!

宛先:〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1 (株)ハドソン ㊙PC忍術係
締切:1990年5月31日消印有効

次号予告 敵・根の国暗黒軍団+『天外II』音楽担当者を公開予定!

謎の秘宝・ヒルコをめぐって、義賊・自来也が立ち上がる!!

この夏期待のオリジナル・ビデオ・アニメ『天外魔境〜自来也おぼろ変〜』。
今回は、おなじみ辻野さんが描き上げたラフスケッチをもとに、
ゲーム、セル画、小説とはまた違う、自来也の新たな冒険を紹介するぞ!!



⬇白鷹の城下町。にぎやかだ。



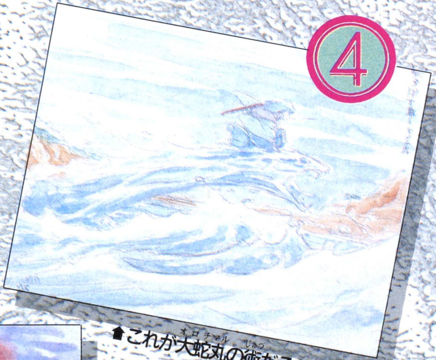
⬇自来也の火花が爆発だ!!



➡城の兵隊がドカドカ!!



➡ドーン、自来也様だ。



⬆これが大蛇丸の術だぞ!!



⬆鬼使いの出現、苦戦の自来也!!



➡雲切の親分はガラクタ大好き!!

電光石火 MARUKATSU

時は戦国。各地の大名が力を持ち、それぞれが独自の文化を築いていた。ここ、東洋のベニスとうたわれた白鷹城は、豊かな山々と美しい湖にかこまれ、平和なときを送っていた。そして、対岸の黒鷹城との間に進んでいた、縁組も順調にまとまるかにみえた。ところがこの縁組には〝外の国〟の魔術師・邪神斎の陰謀が隠されていた。邪神斎は縁組によって、ジパングを支配する力を持つといわれる秘宝〝ヒルコ〟を手に入れようとしていたのである。この〝ヒルコ〟を守るため、義賊の自来也が立ち上がった！ ……のだけど自来也の勝手な行動で、逆に白鷹城下は大混乱！ そんなところに江戸の隠密・大蛇丸が潜入。〝ヒルコ〟の謎をめぐり、敵も味方も入り乱れ、幻術、忍術くりだしてのチャンチャンバラバラ!! このはてしない騒動が、ジパング中をゆさぶる！ 謎が謎を呼び、ついに〝火の一族〟が出現!? 恋あり笑いありの痛快ノンストップ・アクション・ムービー！ 制作快調!!

天外魔境
自来也おぼろ変
上巻▶ 7月27日予定／予価¥4,800(税抜)
下巻▶ 8月24日予定／予価¥4,800(税抜)

各巻とも VHS・50分
発売元 タカラ

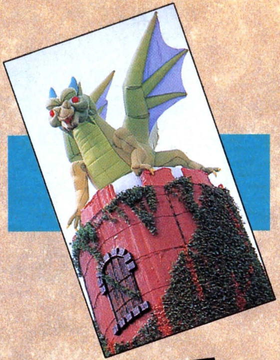
辻野寅次郎さんに聞く
ぼくの代表作にしたいと思います

『天外魔境』は、もともとは広井さんのアイデア、あだちさん(小説版『天外』の作者) のストーリーと、ぼくが〝ぜひアニメ化したい！〟と10年来あたためてきたキャラクターの結晶体なんです。だから今回のアニメ化に関しては正直、燃えてます!!

まるで遊園地のような、にぎやかで楽しく、そして誰でも楽しめるアニメに仕上げるつもりです。



⬆「この仕事が終わったら、『天外II』キャラデザインにかかります」



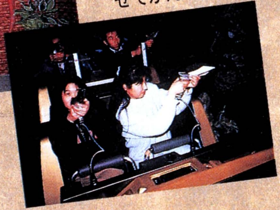
ドルアーガの塔

ナムコゲーム不滅の名作が、花博会場に甦った!!

キミはライド（4人乗りゴンドラ）に乗り込み、魔法の剣（光線銃）を手に、迷宮内をあちこちに出現する魔物どもを打ち倒しながら進むのだ。4人の成績によっては、「カイ」を救出できなかったりするマルチエンディング方式が取り入れられている。息を合わせてガンバレ!!



⬆赤く光る的をねらえ。タイミングを見切れ。



⬇4人で息を合わせてがんばろう。



⬅最後の敵・ドルアーガ。ぶっ倒せ!!

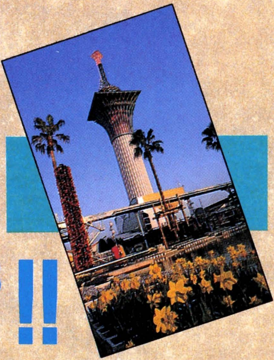
明日のゲームクリエイターをめざす135人

4月11日、135名（うち女性2名）の学生を集め、ヒューマン・クリエイティブ・スクールの入学式が行われた。日本初のゲームクリエイター養成機関として、1年間の講習が行われる。



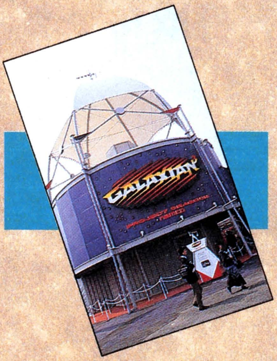
⬅校長をつとめる林徹氏。演説にも熱がこもる。

黄金週間が始まるぞ！ それゆけ大阪、花博へ ナムコのブースへGO³!!

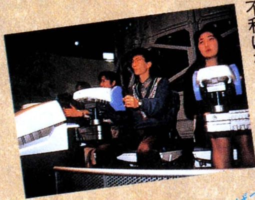


大阪鶴見緑地で開催中の「国際花と緑の博覧会」。この今年最大のイベントに、ナムコがゲームマニアなら見逃せない、最高のアトラクションを出展しているのだ。ゴールデンウィークにキミも体験してみないか？

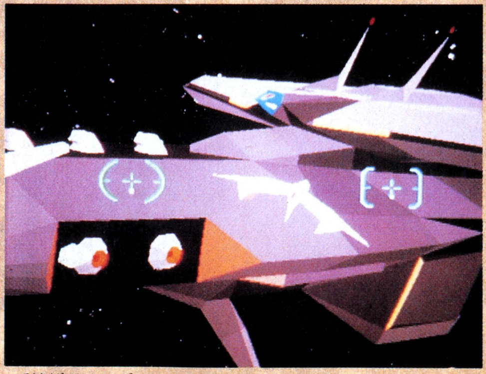
ギャラクシアン³



重戦闘艇ドラグーンに乗り込み、キャノンシードを破壊せよ!!『ギャラクシアン³』は、360°全周スクリーンに投影される敵軍団を、28人のプレーヤーが力を合わせて撃退する、まさに「21世紀のゲーム」ともいうべき体感シューティングゲームだ。プレイヤーのコックピットは3DのCG映像とシンクロして、まさに戦闘機に乗って広大な宇宙空間を飛行している感覚が味わえるんだ。プレイ終了後には、命中率によって優秀者が発表される。



⬅座る場所によって、不利になるところも。



⬆敵巨大戦艦出現!! なかなかの見モノ。



⬅惑星内部に侵入。いよいよストーリーは終盤へ。



⬅しっかりと照準を合わせて、トリガーを引け!!

今月のマドンナ 杉本理恵ちゃん



3月26日、新宿ルミネで行われた"ミス・リリア・グランプリ"で1,873名の応募者の中から選ばれた理恵ちゃんは、堀越高校の一年生。お嬢様っぽい雰囲気は、まさにリリアのイメージ。

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

JUNE CONTENTS

6月号目次
1990 ⑥ Vol.6　発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR+DA〕





ワルキューレの伝説



ドンドコドン



はにい おんざ ろおど



バルンバ



ソル・ビアンカ



ネクロスの要塞

MONTHLY TOPICS

総力特集

付録1

文句あっか!?の質・量・パワー!!

新・旧あわせて314本!!

裏技的超人

付録2

アイツにゃ秘密の㊮ステーショナリー

祝 移植決定!! 『ワルキューレの伝説』

㊮キャラ下じき

《GAME INDEX》 アイウエオ順

面白さ万華鏡！

世界初のCD-ROMマガジンいよいよ発売。

ROM ROM

「ウルトラボックス」

創刊号

ULTRA BOX

これがその一部だっ!!

気になるヒロイン

活躍が期待できる女性タレントの情報。



PCエンジンソフト図鑑

いままで発売されたPCエンジンソフトを完ぺきに収録したうれしいデータ集。



星に願いを

あのラッシャー木村が君の運勢を過激にチェック。



実用デートコーナー

人気タレント小栗香織を起用して原宿、渋谷を舞台にしたデートシミュレーション。

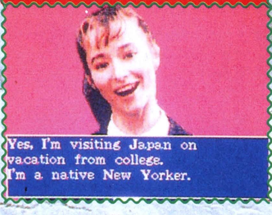


PCエンジンCD-ROMだから実現した画期的企画。君達の知りたい情報や新作ゲーム、気になる話題を満載。

またCD-ROMがおもしろくなった。

ちょっと英語ができたなら

日本にきた外人ギャルとの楽しい会話を楽しもう。



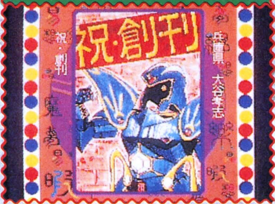
ボムタウン・ストーリー

東映動画の全面協力でおくる30年代風アニメトリックス。



ジャンジャンボックス

君の投稿イラストなどを紹介する読者参加コーナー。



ほか新作紹介やオリジナルゲームなど全部で14項目の特集を収録。今後季刊で発売していきます。

6月上旬発売

希望小売価格
¥4,800(税別)

「ウルトラボックス」からのお知らせ

「ジャンジャンボックス」投稿作品募集中!

ジャンジャンボックスは君達自身の手で作るコーナー。次の内容で送って欲しい。採用作品にはビクターのＡＶ機器他を差し上げます。

❶遊楽画廊デジタル
葉書に傑作イラストを。

❷虹色写真館
君がカメラマン。自分で撮った写真を。

❸Q＆A
素朴な疑問を。

❹テーマパーク
今回は「ウルトラボックス」にこんなコーナーが欲しい、というテーマで意見を。

❺２コママンガ、４コママンガ
2枚、あるいは4枚の葉書に漫画を書いて。

応募は住所、氏名、あればペンネーム、電話番号、年齢、学年、職業を書いて送って下さい。優秀作品は夏発売の「ウルトラボックス２号」に掲載します。

「UBガールズ大募集」

ウルトラボックスのコーナーに出演したりプロモーションやイベントに参加したり、うまくいけばレコード・デビューができるかもしれない素敵な女性を募集しています。

応募要領
- 資格…16〜22歳の東京近郊在住の女性。
- 方法…履歴書、身上書、写真（全身、顔。サイズは手札以上）
- 締切…５月末日（当日消印有効）
- 選考…書類審査のうえ面接

詳しくはビクター音楽産業「ウルトラボックス編集部」UBガールズ係まで。

なお「投稿」「UBガールズ」とも宛先は下記の通り

宛先 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-9-18 ビクター音楽産業㈱「ウルトラボックス」編集部

ROM ROM

PC Engine

続々新作待機中!

CD-ROM

マジカルザウルスツアー

最新恐竜図解大事典

A NEW PICTORIAL ENCYCLOPEDIA OF DINOSAURS

Magical Dinosaurs Tour





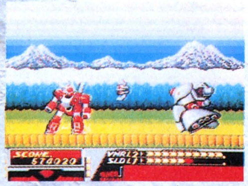
恐竜のことならこれさえあればもう完ぺき。
イラスト、写真、アニメーション、音と音楽。
CD-ROMでしか表現できない最新の
そして世界最大の恐竜百科辞典。

近日発売予定
価格未定

Hu-Card

VEIGUES ヴェイグス





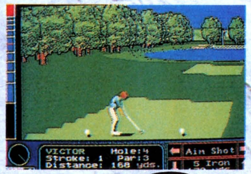
2321年、人類をおそった正体不明の敵。この危機を救えるのは“戦術格闘機ヴェイグス”だけだ。多重スクロールの採用によるスーパー・リアル・バトル・アクション・ゲーム。

6月中旬発売予定
希望小売価格 ¥6,700 (消費税別)

ジャック・ニクラウス 162ホール ワールド・ゴルフ・ツアー

世界の有名ゴルフ場をなんと162ホール収録。
ゴルフ界の帝王ジャック・ニクラウスが全面監修し、3D画面で各ホールを見事に再現した臨場感いっぱいの本格的ゴルフゲーム。

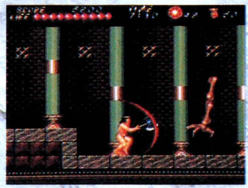




収録コース
❶J・ニクラウス特選18ホール❷キャスル・パインズ(米)❸デザート・マウンテン(米)❹オーク・ヒル(米)❺ロイヤル・トルーン(英)❻ケンパー・レイクス(米)❼オーストラリアンGC(豪)❽セント・クリークGC(日)❾セント・メリオン(英)

近日発売予定
価格未定

暗黒伝説





勇士ゴーガンがジャグウ教の魔王を倒してから30年、平和に暮らしていた国に再びジャグウ教の暗雲が立ちこめた。父ゴーガンをなくした王子セリウスの復讐の戦いが今始まる。おどろおどろしいグラフィックで展開する難易度100%のアクション・ゲーム。

近日発売予定
希望小売価格 ¥6,200 (消費税別)

発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

New Concepter

形のないかたち。色のない、いろ。
新しい生命を生み出す力を秘め
時に、姿を変えながら静かにたゆたう。

濁むことなくきらめく水のように。

Falcom

感性職人募集！

ソフトウェア開発スタッフ

ゲームソフトのプログラマー（アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ）※自作の完動の作品に操作説明・開発機種・期間等を記入したコメント、及び自分のコンピュータ歴等を記入したものを添付し、お送り下さい。

制作担当スタッフ

①シナリオライター　②デザイナー
※①は自作のシナリオにあらすじ・人物紹介などを添付してお送り下さい。
②は自分の作品にコンセプト等のコメントを添付してお送り下さい。

ゲームソフト・グラフィック担当スタッフ

※デッサン・レイアウト・色彩感覚が判断できるものを3〜4点描いてお送り下さい。

企画運営スタッフ

商品の企画／販促／プロモーション
ファルコムショップの運営・管理他
※企画の基本は物を売り込む仕事です。まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付して下さい。自分に熱意があれば、あらゆる仕事へのチャンスと可能性があるのもこの企画スタッフです。

音楽担当スタッフ

コンポーザー／アレンジャー／マニュピレーター
※自作の曲を3〜4曲作り、使用機種・録音方法を記入の上お送り下さい。（出来れば楽譜も）

➡➡応募方法⬅⬅

①履歴書（写真貼付）　②経歴書（書式自由）
③作品等（各希望職種覧参照）
以上3点を下記まで郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
（1〜2週間後）

■ご注意
応募書類及び作品は返却致しません。
あらかじめご了承下さい。

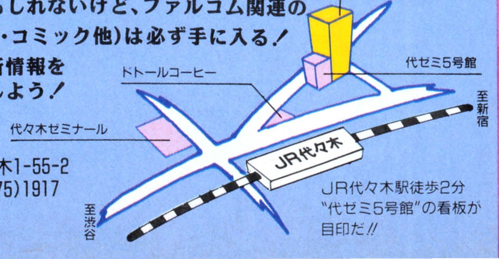
■書類送付先
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
日本ファルコム スタッフ募集係
（TEL.0425-27-0555）

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501



ファルコム最新情報発信基地
——ファルコムショップ——

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品（グッズ・CD・コミック他）は必ず手に入る！
ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう！



〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917




PC Engine
クラッシュしそうに刺激的。(一同爆笑)
POWER DRIFT
パワードリフト
©SEGA/アスミック1990
エキサイティングな9つのステージと迫力満点のクラッシュ。闘争心をかきたてる11人のライバルドライバーたちとの熾烈なバトル。いままでのレーシングゲームでは味わえなかったバギーレースならではのドリフト感覚。最高時速244kmの冒険。これはもうレースの名を借りたアドベンチャーゲーム。きみはトップでぶっちぎれるか!?
好評発売中!!
価格¥6,900(税別)
アスミックテレフォンサービス
☎03-235-5903(PCエンジンソフト) ☎03-235-5902(メガドライブソフト) ☎03-235-5619(ファミコンソフト)
ASMIK


ゲームミュージック界の異端児!!
ゲームが変なら音楽も変!! まともにやってちゃ面白くないぜ!! コレがフェイスのスピリッツ!!
ゲームミュージックCD
このカッコ良さはハンパじゃない!
サイバークロス
CYBER CROSS
CD POCH-2002 カセット POTH-2002
まさに一発ツモの爽快感
MAHJONG ACADEMY
麻雀学園
東間宗四郎登場
CD POCH-2003 カセット POTH-2003
ミュージックカセットも同時発売
4月1日発売 税込定価¥2,534(税抜¥2,460)
フェイス新作ゲームラインアップ
ぱにいおんさろぼ
PC Engine
2人同時プレイ可能
4ラインスクロール
痛快アクションゲーム
近日発売
琉球
PC Engine
頭に直撃 感性大爆発
パズルゲーム
近日発売
麻雀学園
MILD
東間宗四郎登場
PC Engine
6月下旬
発売
キミとフェイスをつなぐ情報ネットワーク
フェイス フレンドコール
03-372-8742
株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町
1-9-8



CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
ボルテージは最高潮！
絶賛発売中
この物語は、あなたが体験するもう一つの人生である。
臨場感あふれる画面構成。遠くから敵を表示する3Dシーン。
アニメーション処理で展開するシミュレーション形式の2D戦闘シーン。
キャラクターの能力をプレイヤーが創るスキルシステム。
約15分にもおよぶ壮大なビジュアルシーン。
キャラクター同士の会話も肉声で楽しめる話題のRPG。
企画・制作/㈱日本テレネット ㈱講談社経営総合研究所
デスブリンガー
定価7,200円(税別) © TELENET JAPAN 1990
麻雀ゲーム＋学園ミステリー。
乞うご期待！
待望の新作！
雀偵物語
© TELENET JAPAN 1990 © ATLUS 1990
スタッフ大募集！ ■プログラマー■CGイラストレーター
■ゲームデザイナー■サウンドクリエイター
月給18万円〜30万円 出来高100万以上
開発部 福島までTEL！
ユーザー・ホットライン 03-268-1268 045-784-2800 ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。ユーザーサポート・ダイヤル 03-268-1157(毎週 月、木、土・15〜16時)
発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159



CD-ROM2
FAERIE DUST STORY
迷宮のエルフィーネ
レーザーブランドは、「知美」をアニメーションで遊ばせる。
CD-ROM2のパワーを使いきる高度な技術は、単なるアイドルゲームを作らない。奥行きのある美しいグラフィックで彩られたファンタジーの世界で、アニメ化された「西村知美」と感動を分かち会う。ファンならずとも体験したい衝撃。ゲームはフィールドタイプのRPGのように、キャラクターを操作して進める新しいタイプのアクションアドベンチャー。シューティング、パズルなどのミニゲームも楽しめるまさにエポックメーキングなゲーム。冒頭のビジュアルシーンで、「知美」が歌い、踊る「眠り姫」も見逃せない。
レーザーブランドの違い、キミならわかる。
Tomomi Nishimura
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

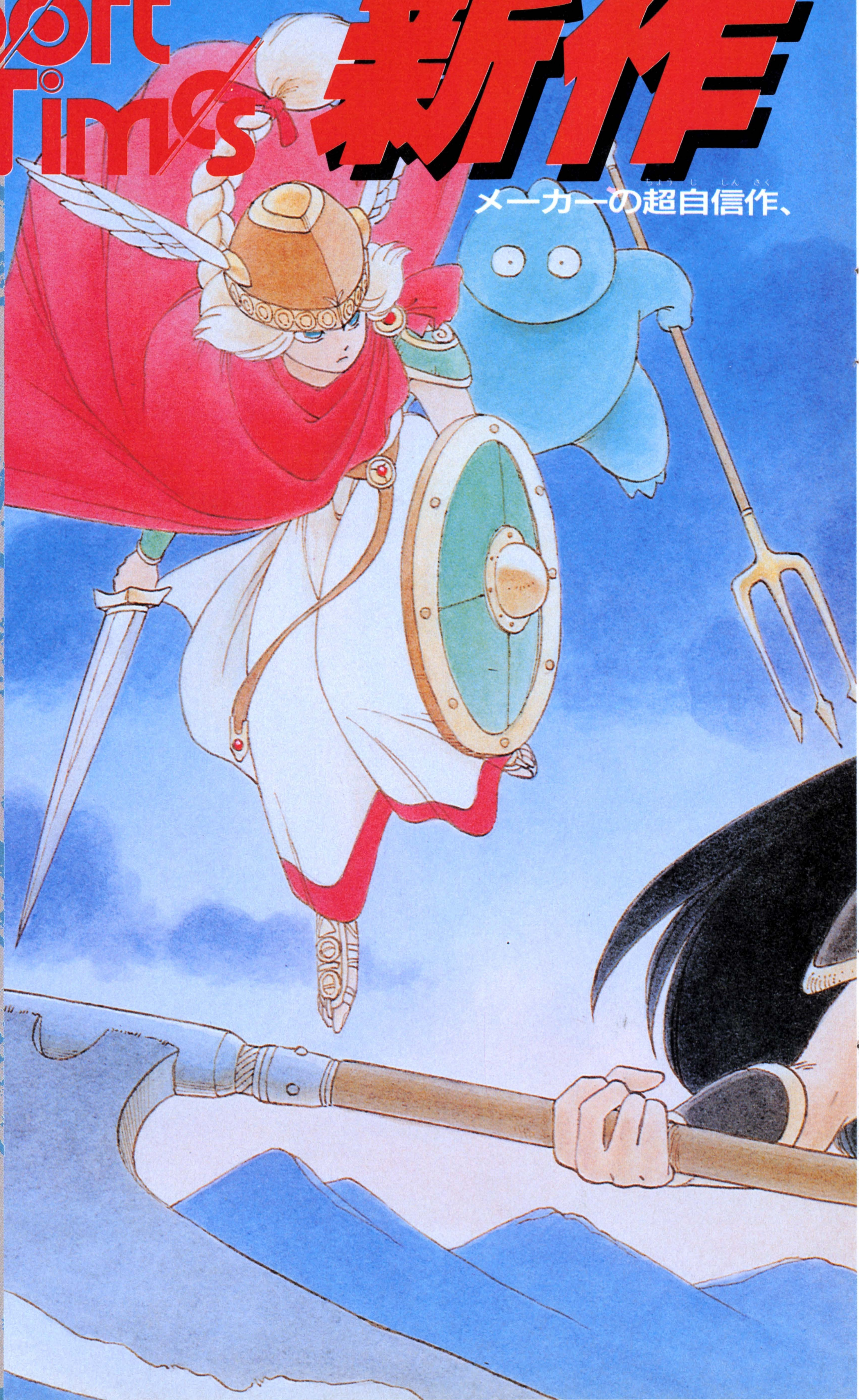


奇跡の映像と音楽。CD-ROM²の可能性を多くのプレイヤーの胸にやきつけた、あのヴァリスIIがヴァージョンアップして、ふたたびファンの前に姿を現す。「ヴァリスIII」。ヴァリスIIを上回る多彩で迫力のあるアクションゲームシーン。ヒロイン優子に、妹ヴァルナ、鬼族の娘チャムを加え三人三様の個性的な攻撃を楽しむ。
誰も、優子を超えられない!!
人間界、夢幻界、魔界を縦横無尽に戦う壮大なストーリー。40シーン以上の背景を見事に描きあげるグラフィック。臨場感あふれるゲームサウンド。ゲーム中の様々な人々とのふれあい、好評だったリニアPCMサウンドによるボスとの対話。豪華声優陣の熱演がストーリーを盛り上げる。即日完売店の興奮がふたたび吹き荒れる。
ヴァリスIII
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

ニューソフトタイムズ

New Soft Times SPECIAL 新作

メーカーの超自信作、



イラスト／冨士 宏

衝撃波（ソニックウェーブ）

新作目玉ソフト、大競演号!!



NAMCO

キャラの人気投票を取ったら必ず上位を占めるナムコキャラたち。そんな魅力的なキャラたちが、画面狭しと駆け回る！　今年もナムコは目が離せないぞ！

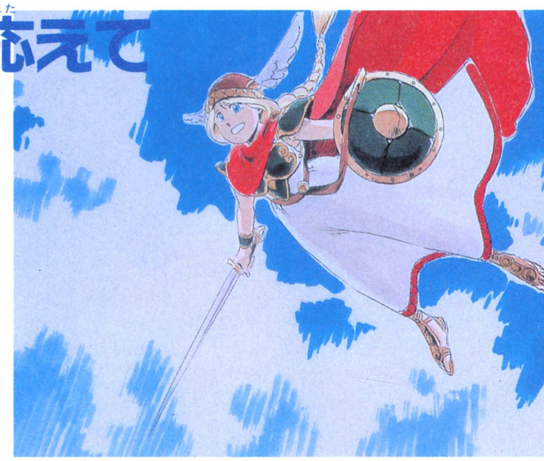
ナムコ

ワルキューレの伝説

ナムコ／8月9日発売予定／予価¥6,800

ACT　4M

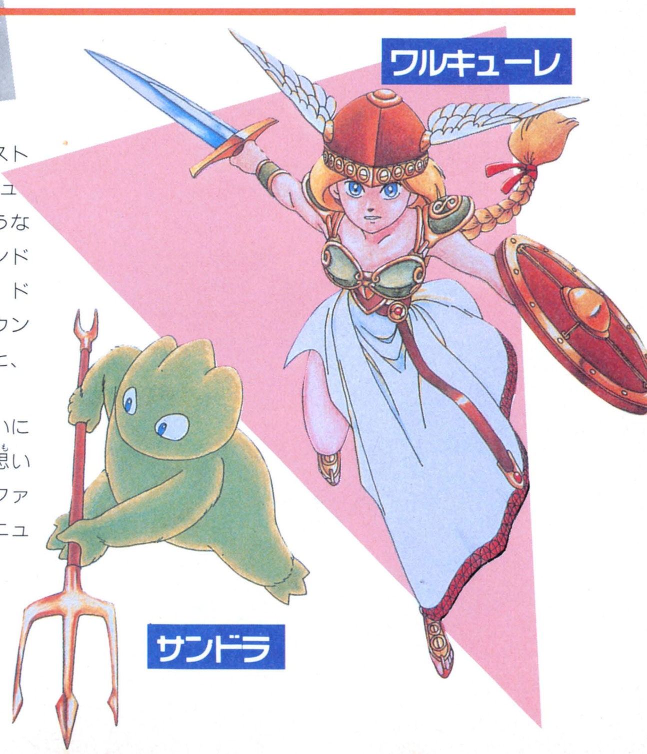
力強い期待に応えてついに登場!!



「移植市況月報」のコーナーでずっと人気上位を占めていた『ワルキューレの伝説』。熱烈なファンの祈りがかなってこの夏をメドにPC移植の開発が進んでいるのだ！　なに、「移植がかなったから死んでもいい」？　こらこら早まるでない。発売されてプレイするまで、じっと待つように。うー、今年のナムコは目が離せないぜっ!!



冒険から伝説へ！神の子は戦うのだ



FCソフト『ワルキューレの冒険』のストーリーの流れを受けて登場した『ワルキューレの伝説』。物語を読み進めていくようなゲーム展開、主人公ワルキューレとサンドラをはじめとした味のあるキャラたち、ドラマチックにシナリオを盛り上げるサウンド、使って痛快な魔法の数々……などと、語り尽くせない魅力にあふれている。

しかし、時代の波に押されて、しだいにゲーセンから姿を消していき、寂しい思いをしていた人も多いだろうね。そんなファンにとって、今回の「移植決定！」のニュースは超感動モノのハズ。

残念ながら2P同時プレイはできないけど、家庭のモニターで生き生き動くキャラには期待していーぞ!!

 　＊画面は開発中のものです。





荒廃した地上を救うため ワルキューレは帰ってきた！

すべては「黄金の種」から始まった



⬅女神様から新たな使命を授かり、ワルキューレは愛と勇気のために旅に出る!!

その昔、神は人間に「種」を与えた。その種を、黄金に輝く泉の水で育てるとどんな願いでもかなう――人はそれを「黄金の種」と呼んだ。

ところが、「1人1つずつ」与えられたこの種を、強欲な男が現れて独り占めしようとしたため、平和な大地は混乱し、地上では種を奪い合って、略奪と殺りくが繰り返された。その結果、強い者だけが欲望を満たし、いつしかそれは武力となっていった。

幸せを生むために与えられた「黄金の種」が、人々を苦しめるものになってしまい、弱い者たちは救いを求め、種を握りしめて地上をさまよった。しかしそれも、悪の化身「カムーズ」の手下に奪われ、望みは断ち切られてしまった……。

飢えと憎しみに満ちた大地を救い、悪の化身カムーズを倒すため、神の子ワルキューレは地上に再び降り立ち、生命の源「北の泉」へと向かうのだった！

人々を苦しめる悪の化身を倒すため…！



⬆種を探すカムーズの手下に出くわした！幼児虐待とは許せないっ!!

⬇分身攻撃でワルキューレの周りを回る。本体をやっつければ一発で消えるのだが……。







⬆女の子の母親から「光の剣」をもらった。掲げるポーズがかわいいのだ。

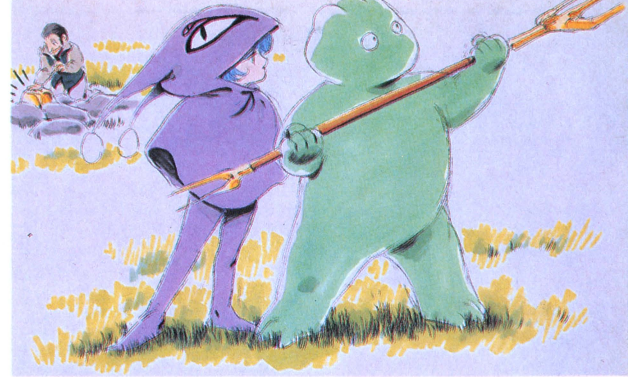


⬆魔物にすっ飛ばされた女の子を助けた。なんかくれるかもしれないから、ついていってみよう。





戦いのぶんだけ、身も心も強くなれる





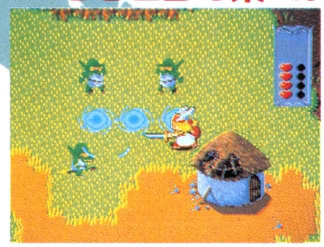
『ワルキューレの伝説』は、RPGの要素を踏まえたアクションゲーム。

メイン画面にはHP（赤い♥マーク）とMP（青い●マーク）が表示されていて、それぞれダメージを受けたり、魔法を使うと減少していく。で、HPが0になるとゲームオーバー。MPがなくなると、魔法が使えなくなる。

敵を倒すと出現するお金を集めて、商人ズールの店でアイテムを買おう。1回に1つしか買えないので、よく考えて。

途中で会うキャラたちに話しかけると、いろいろな情報がもらえるよ。

●GOLDを集めよう



⬅光の剣でゴブリンを倒せ！お金も忘れずに取るのだ。



➡さてどれにしましょ？高い武器が適当とは限らんぞ。

●ステータス画面だよ



⬆経験値・GOLD・魔法・武器・アイテムが表示される。

多彩な攻撃&魔法



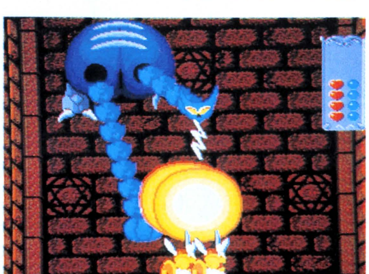
4WAY



前後左右に撃つことのできる、すぐれもののショット。この他にも3WAY・誘導弾・貫通弾などの武器があるヨ。

分身の魔法

いちばん最初にもらう魔法で、一瞬分身が出現。アーケード版とちがって、主人公と同サイズだ。



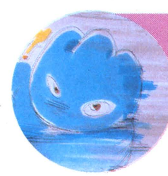
BIGの魔法

主人公が一定時間巨大化し、ジャンプして着地したときの衝撃で敵にダメージを与えるぞ。



冒険を助けてくれる仲間

サンドラ





アーケード版では2Pだったけど、PC版ではワキ役として登場。ゲームのところどころで登場して、アイテムや魔法・情報をくれたりする。

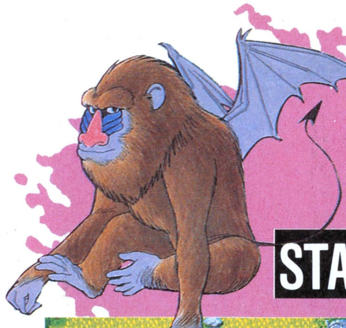
写真のクイズ、まさかわかんない人はいないよね!?

コアクマン

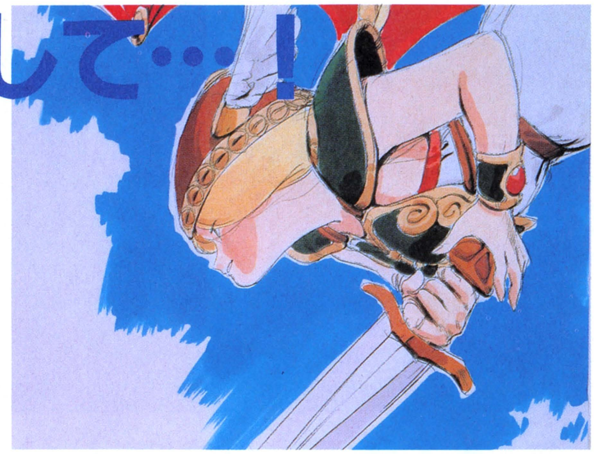




FC版では泣かされた人も多いだろうけど、ここではワルキューレの仲間として登場するのだ。しかも女の子だという……。たびたび出てきては、いろいろ重要なアイテムなんかをくれたりするぞ。



北の泉めざして…！



STAGE 1 サンドランド



野蛮なタッタ族（一部では「きたないおじさん」とか呼ばれている）やゴブリンなどをかたっぱしから倒し、川を、池を、谷間を越えて進む。怪物「ツインギラス」から黄金の種を取り返し、捕らわれている「風の精」を助けるのだ。——まだこの面は、物語の序章だよ。

STAGE 2 炎の大地



北の泉へ向かう、冒険の本番の始まりだ。

険しい岸壁を越えて、慎重に進もう。足場がかなりきわどい場所が多く、踏みはずすと谷底へサヨーナラしてしまうぞ！



STAGE 4 黄金の城跡



いろいろなシカケが待ち受けている面だ。入り口には写真のような「なぞなぞの名人」なんかがいて、わけのわからない問題を出してきたりする。

STAGE 3 マグマの洞くつ

ワルキューレを狙う炎、そして様子をうかがうホノーリアン！マグマの上に浮かぶわずかな足場を渡って進むのだ。一歩まちがえると、まっ黒コゲの運命が待っているぞ……！

難しくなってくるのも、このへんからじゃないかな。



ステージクリアすると

各ステージのボスを倒すとクリアとなり、こんな画面が現れる。これもまた『ワルキューレ』の魅力の1つなんだよね。物語感覚でゲームが進められて、続きが楽しみになる。



移植決定バンザイ！



コンシューマー事業部
がんのすけ氏
ゲーマー顔負けのゲームテクを持つ、心やさしき広報担当。

今年に入ってから、「移植市況月報」に2回も載った埼玉県の宮本理恵さんをはじめ、「読者の大声」のコーナーに毎号毎号移植希望のイラストをお送りくださったみなさま、本当にありがとうございました。そうです、ナムコからのできたてホヤホヤの新作は、みなさまお待ちかねの『ワルキューレの伝説』なのです。主人公はおなじみ、愛と勇気の戦士ワルキューレ。前作のFC版『ワルキューレの冒険』の頃より、ちょっぴり大人っぽくなったワルキューレが、親友サンドラのもとへ帰ってきたのです。

アーケード版は『オーダイン』や『フェリオス』と同じく「システムⅡ」という基板上で動くため、いくつかのシーンでハード的に拡大・縮小機能を使うことができました。でも、みなさんご存じの通り、PCエンジンにはそういった機能はありません。そこでプログラマー氏の疲れきった体に情容赦なくムチを打ち、プログラムのテクニックで業務用と同様の演出効果を出してもらいました。そのあたりは次号からゆっくりと。業務用をプレイされた方も、初めての方も、4Mの中にむりやり4M以上をつめ込んだPCエンジン流てんこもり『ワルキューレの伝説』をお楽しみに！



ナムコ／7月13日発売予定／予価¥6,800

ACT

4M

アルファー遊星人の啓示を受け、正義と平和のために戦う男……その名は「ベラボーマン」!!

物語の舞台は、'70年代初頭の日本。高度経済成長の時代を迎え、世の中は活気に包まれていた…が、そのころ、世界征服をたくらむ悪の科学者、爆田博士がいた！

この陰謀を察知したアルファー遊星人は、平凡なサラリーマン、中村等（29）に「超変身物質」を授け（というより、むりやり押しつけ）、打倒爆田博士の使命を託し、無責任にも去っていってしまった。

そしてついに！　爆田軍団の世界征服の野望が動きだし、その手始めに新田4丁目征服が開始された。恐れおののき、逃げまどう市民たち……しかしそこに現れた、1人の救世主！　彼こそ「超絶倫人ベラボーマン」だ!!

超個性的なキャラがこれでもかとばかりに登場する、超ベラボーな勧善懲悪アクション。全22ステージにわたる熱い戦いが始まる日は近いぞ!!



⬆世界征服をたくらむ悪の権化。生まれたときから悪人の素質を持っていた。ゲートボール5段（本人談）。





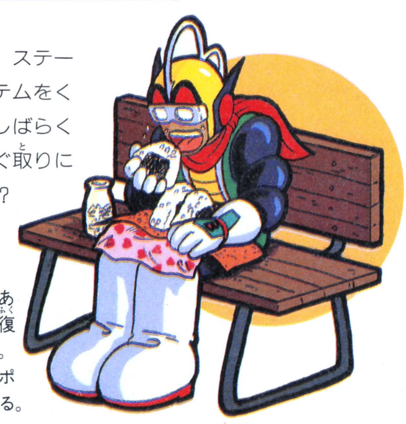
⬆中村等に変身物質を授けた張本人。ゲームスタート時に登場する。殴ると面白い（？）。

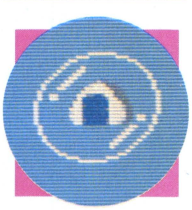
⬅ベラボーマンにいろいろなアイテムをくれるのだ。いじめないほうが身のため……!?



アイテムいろいろ！

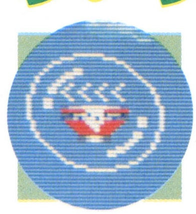
ベラボーマンの味方「福引男」は、ステージの途中で登場し、いろいろなアイテムをくれる。これらのアイテムは出現してしばらくたつと消えてしまうので、出たらすぐ取りにいこう。アイテムなしでは苦戦必至!?





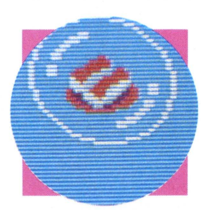
おにぎり

ライフが1ポイント回復する。福引所で福引男からももらうことができる。



ラーメン

これ1つで、おにぎり4つぶん。つまりライフが4ポイント回復する。



すし

豪勢なだけあってライフ回復度はバツグン。イッキに10ポイント回復する。



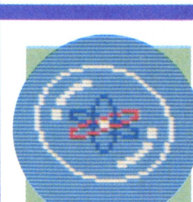
ドリンク

20秒間無敵状態になる。この間に敵陣突破！　スポンサーは大村崑か!?



貫通拳

30秒間攻撃力が通常の4倍になる。ボスとの対決のときには超ありがたい。



波動弾

パワーは貫通拳と同じだが、敵を突き抜けて遠くまで飛ぶ。10発限り。



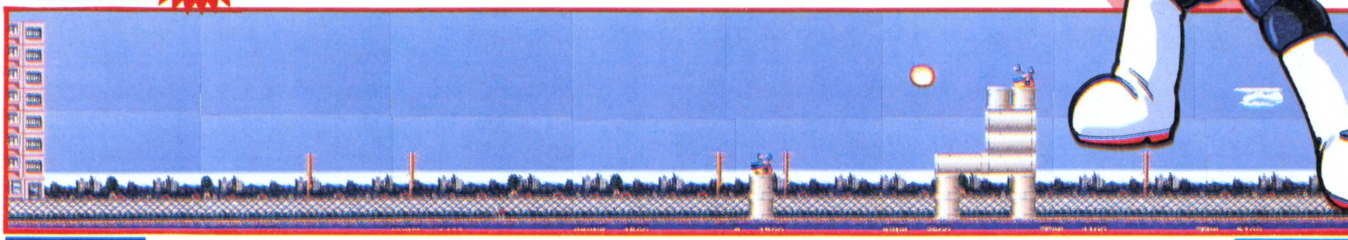
スカ

その名の通りのスカ。ハズレ。残念賞。福引のポケットティッシュ（？）。

爆田軍団をたたきのめせ!!



STAGE 1 ベラボーマン旅立ちの巻



START

GOAL

ベラボーマンの特徴は、攻撃時にビヨーンと伸びる、その手足と首。アーケード版には「ベラボースイッチ」がついていて、ボタンのたたき方の強弱で反応が変わったけど、さすがにPC版ではそれはムリなので、ボタンの押す時間の長短で変化するようになっている。

さて、最初の1面は練習ステージ。まずはベラボーマンの持つ各種の基本ワザをマスターしようってワケだ。そして、ここでのザコキャラは、みごとにそのワザの練習台。

ここで2つ重要なポイント！ ベラボーマンの攻撃は、1回に1つの敵にしかダメージを与えられない（波動弾などのアイテムがある場合は別）。また、ボタンはただ長く押してりゃいいってもんでもない。敵との距離を考えて攻撃をかけるのがポイントなのだ。

1 ベラボーパンチ

まずはいちばんオーソドックスなワザ。右から飛んでくるバケツめがけて、パンチを繰り出すのだ。ボタンを思いきって長い時間押そう。

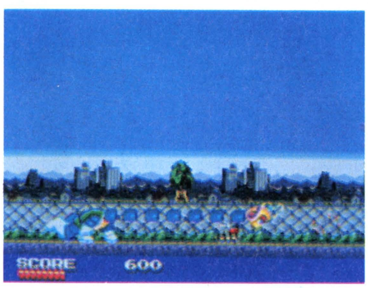
しかし、このバケツも「爆田軍団の下っ端」かと思うと、泣けてきてしまう!?



2 ベラボーヘッドバット

おおっと次はオモチャの戦車(?)の登場だっ！ 普通のパンチじゃどうしようもないから、十字キーを↓方向に入れてアタック！ 首が伸びてヘッドバットを繰り出すぞ！

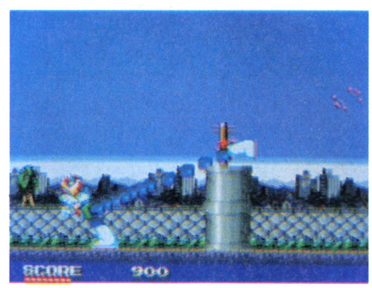
地上の敵はこのワザを使ってやっつけるのだ。



3 ベラボーキック

次なるワザはキックだ！ 土管から顔を出す「ドカンガー」をやっつけよう。操作は方向↑＋攻撃ボタンだ。

ドカンガーは頭を引っこめるときにミサイルを発射するので、こいつに当たらないように注意しよう。



4 ベラボージャンプ

うおっとこれはピンチか!? 土管の山がベラボーマンの前に立ちはだかったあ!!（とかいっても襲ってくるワケじゃないけど）

ジャンプボタンを思いっきり押すのだ。そして大ジャンプで土管の頂上へ！



5 ベラボージャンプキック

ジャンプしながらパンチやキックもできる。小ジャンプのときはパンチ、大ジャンプだとキックが出るのだ。

さらに大ジャンプの最高点寸前で攻撃ボタンを連打すると、さらに高くジャンプ！

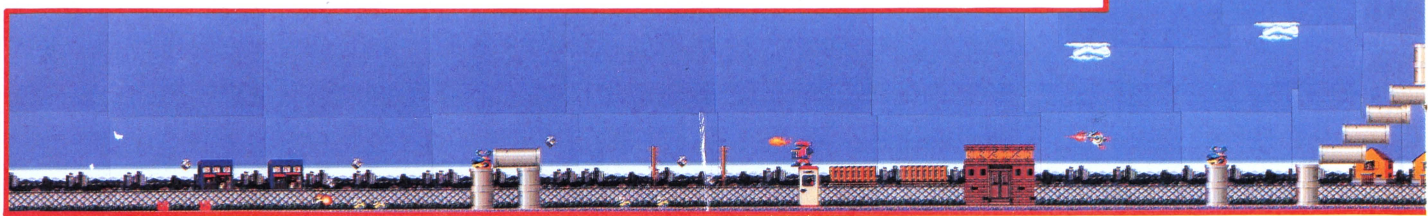
と、これにて1面は終了！



STAGE 2 爆田博士、世界征服の野望の巻

さあ、ここからいよいよ戦いの本番だ。1面で習得した基本を忘れずに、気合を入れていこう。
敵を倒すと「福」マークが出ることがある。これを取ると、画面の右下に「正」の字（学級委員の選挙を思い出すな……）でカウントされ、10個「正正」とためますとこれがなんと！ 福引券が1枚もらえ、福引男が現れてアイテムをくれるぞ。
敵は大したヤツは出てこないが、気を抜くな！

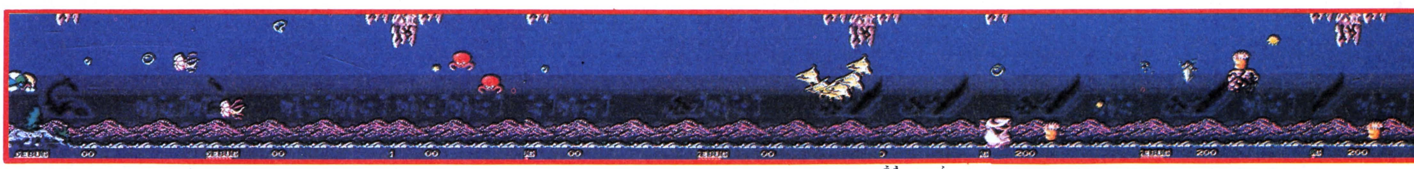
START



STAGE 3 シーベラボー海を行くの巻

今度は海底面。シーベラボーに変形してのシューティングだ。
攻撃はショットとボム、2種類のミサイルを使用。2種類同時の発射はできないぞ。
上からの敵の不意打ちや障害物に気をつけて、海中を進むのだ。たいがいの敵は1発でやっつけられるが、飛んでくる敵弾はうまくよけないといかんぞ。

START

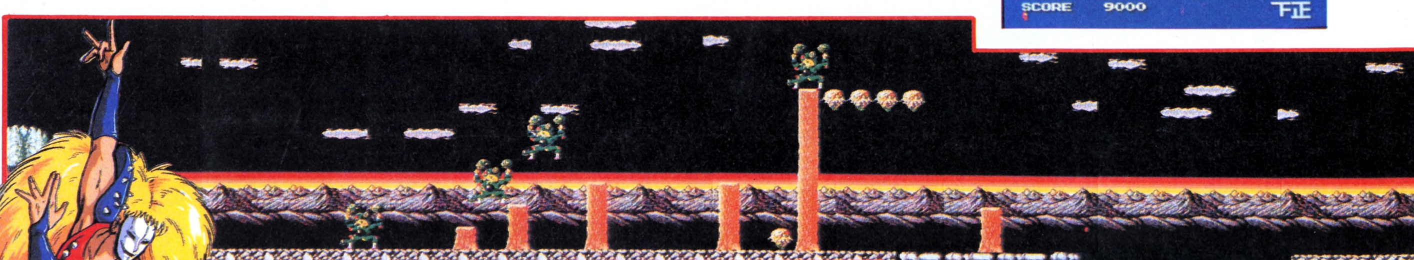




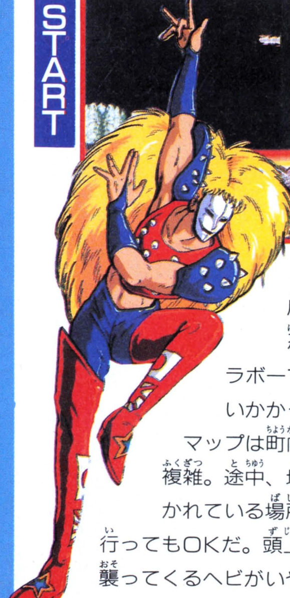
➡いきなり上から降ってくる「イカタル」！ 出現現場を覚えておかないと、不意打ちをくらう。

STAGE 4 忍者軍団出現の巻

START







この面は忍者屋敷。ミョーな忍者軍団が、ベラボーマンめがけて襲いかかってくるのだ。
マップは町内の面よりやや複雑。途中、地上と地下に分かれている場所は、どっちを行ってもOKだ。頭上からいきなり襲ってくるヘビがいやらしい！



⬆迷彩ルックでキメている（のかどーかはわからんが）のは、「持弾爆烈之進」。近づくと自爆する。



⬅敵を倒して福引補助券が出たところ。進路をふさぐヤツは、やっつけるのみだ！





⬆こんな遊びのセリフも出てくる。しかしなかなか哀愁をそそる電話BOXだ。

⬇バーニンガーめがけてキィーック！　カタい敵は「ガン」と効果音が出るのだ。



ボス　ボスウンババ

見てのとおりトーテムポールだが、オノをぶん投げてくる。ダルマ落としの要領でやっつけよう。１つ倒すと画面右に飛んではね返ってくるので注意！





➡編隊で現れる「コタンカス」。逆さから読むと……!?



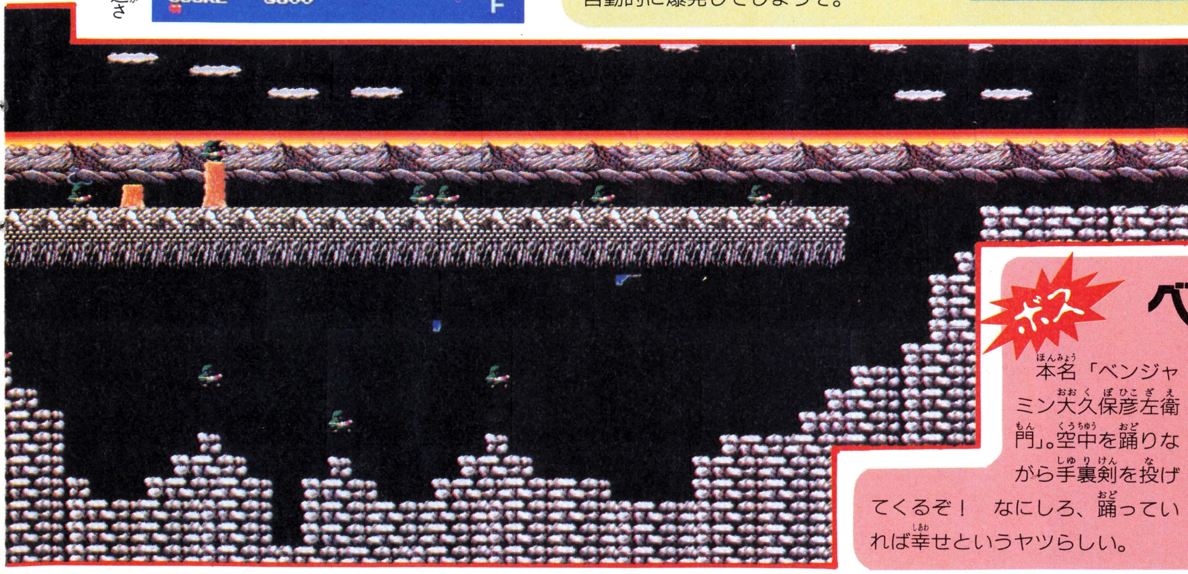
ボス　ツインスキューレン

２つの長い首を持ち、両方の口と、まん中の、ザコガッパの乗る本体から弾を吐いてくる。

両方の首をタタイてしまえば本体は自動的に爆発してしまうぞ。



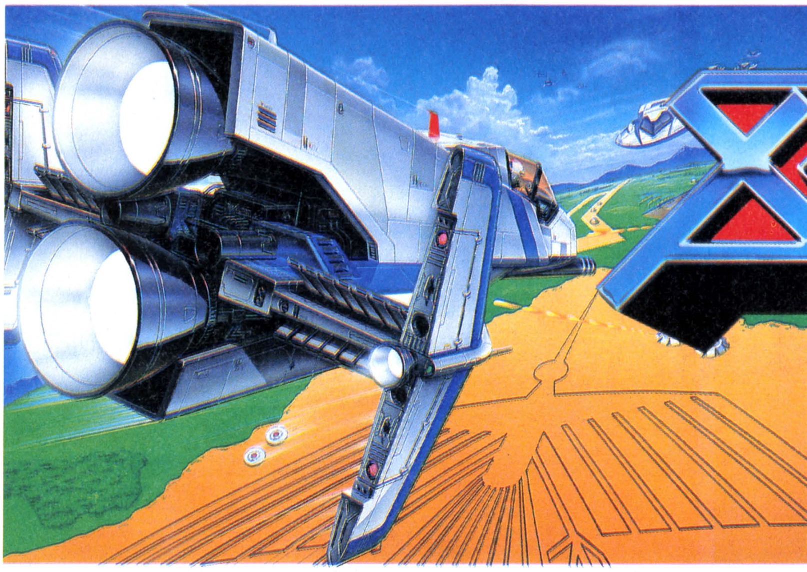




ボス　ベンジャミン

本名「ベンジャミン大久保彦左衛門」。空中を踊りながら手裏剣を投げてくるぞ！　なにしろ、踊っていれば幸せというヤツラらしい。





ゼビウス

XEVIOUS

ファードラウト伝説

ナムコ／6月29日発売／予価¥5,500　STG　2M

バイオコンピュータ「ガンプ」との激しい攻防

ゲーム史上での１つの転機となったシューティング『ゼビウス』が出たのは、もう７年も前のこと。このゲームのバックには『ファードラウト』という３部構成の小説があり、「ガンプ」と呼ばれるバイオコンピュータと地球人との間の、２万年弱にわたる戦いが描かれている。その小説の内容を網羅し、さらにガンプとの決戦を加えて４部構成にしたのが『ファードラウト伝説』だ。

マイシップはザッパー（対空兵器）とブラスター（対地兵器）を装備しており、ゼビウス軍を破壊しながら進攻していく。地上物を一定数破壊すると、前方から輸送船が出現。破壊するとパワーアップアイテムが出現するぞ。

またこの「ファードラウトモード」のほか、懐かしのアーケード版移植モードもあるのだ。こちらはパワーアップなどは一切なしの、シンプルな構成。

――真のゼビウスストーリーが、このソフトで語られる……！

選べる「2つのゼビウス」

アーケードモード

ゲーセンの『ゼビウス』を忠実に移植。ゼビマップに展開される奥深い世界をじっくり味わってくれ。16エリア構成のループゲーム。





ファードラウトモード

全４ステージ・22エリア構成。最終エリアに待つバイオコンピュータ「ガルボザ・ガンプ」を破壊するのが目的だ。

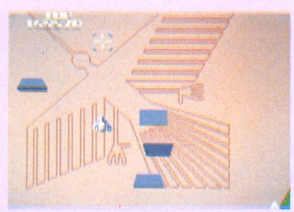
ゼビウス伝説　ゲームを超えた「芸術」

「元祖」ゼビウス

現ゲームスタジオ社長・遠藤雅伸氏の代表作というと、まさにこの『ゼビウス』。その研ぎ澄まされた世界観とグラフィック、そしてナゾめいた展開は、単なるゲームとして片付けることのできないほどのものを秘めていた。

ストーリー性のあるゲームの元祖であると同時に、この作品は「隠しキャラ」の元祖でもあった。そのナゾを助長するかのように、さまざまなデマが飛び交ったのも事実だ。

また「１千万点」というスコア上の１つの目標を生み出したのも、このゲームだ。ちなみに達成まで５〜６時間！



⬆かの有名な「ナスカ地上絵」。ゼビウスワールドを象徴するワンシーンだ。



⬆大型機動要塞「アンドアジェネシス」出現。デカキャラの先駆的存在だ。

ガンプのナゾ

アーケード版の内容を受けて作られた、洞くつや要塞内などのシーンと、３種類のパワーアップが加わったＦＣ版ソフト。



ますます深まる「ゼビウスワールド」のナゾ！



第1部 ガンプ

ガンプ破壊に立ち上がれ

ガンプとは、ESP能力と自己修復・増殖機能を持った、バイオコンピュータである。

1万6千年前、地球は1つの国家にまとまり繁栄しており、その行政はすべて「ガンプ」が執っていた。自我を持ち始めたガンプは自分を神になぞらえ、全人類を支配するべく人格統制を始めたのだ。しかしその人格統制に免疫を持つ者がいた。

彼らは地下組織「バグルス」を結成し、戦闘機「ギゼ・ビトル」を駆ってガンプにいどむのだった。

➡第1部のマイシップは小型艇「ギゼ・ビトル」。パワーアップはザッパー系のみで、地上攻撃はそのまま。ニューキャラもいくつか登場しており、攻撃も手強い。アイテムがあるぶん、辛口なのだ。





⬅これが「ガンプ」のオリジナル。バラまかれる弾の数が遅いながらもすさまじく、このへんは『ゼビウス』の伝統か!? という感じ。高速で発射される誘導弾に注意せよ！ ここはまだ序の口と思うと……。



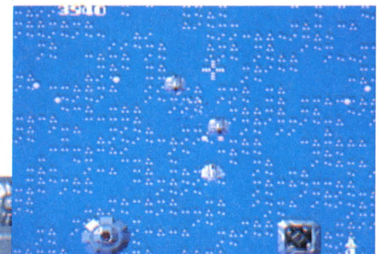
第2部 ゼビウス

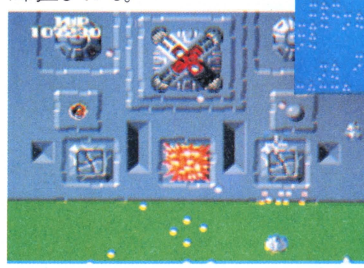
ゼビウス星での戦い

「人格統制の不適合者を地球上に残してまっ殺する」というガンプの目的は、バグルスの手により打ち砕かれ、ガンプは破壊された。しかし破壊される寸前に、ガンプは航行中の移民船の中の「ガンプ・レプリカ」をESPにより覚醒させ、完全に「ガンプ」同様に機能させ始めたのだ。

――4千年後、地球を強大なエネルギー波が襲う。それがゼビウス星のガンプによるものとわかり、「北大陸」の警察機構の一員「ムー」がタルケンに乗り出動した。

➡舞台のゼビウス星（ちなみにゼビ語で「4番めの星」という意味)は、地球と共通の文明を持つ。マイシップのタルケンは敵機を奪ったもので、改造によりギゼ・ビトル並みの性能に向上している。





⬅4千年の時を経て、強大になったガンプ・レプリカ。オリジナルのガンプよりも、さらに激しい攻撃で迫ってくる。このレプリカも、6つの星に存在するものの1つにすぎない。戦いは時を経てさらに続く。



第3部 ソルバルウ

「ソルバルウ」の登場

ガンプ・レプリカは、地球移民の住む6つの星に存在していた。そして地球の時間で21世紀、それらは地球を中心に「ヘキサクロス」と呼ばれるフォーメーションを構成することになる。このとき6つのガンプ・レプリカによって発生するESPエネルギーにより、地球上に最終進化形ガンプが再生した。

これを機にゼビウス軍はナスカ高原を占拠し、人類は最新鋭機・ソルバルウを出動させた。



⬆アンドアジェネシスに向かうソルバルウ。支援機「シオナイト」がガードしてくれる。

➡おや？ 見覚えのあるマップ。第3部のマップは、アーケード版のエリア7～16なのだ。アイテムがあるぶん楽!?





第4部 ガルボザ・ガンプ

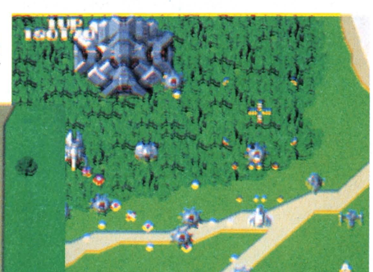
ガンプとの最終決戦が迫る

「ヘキサクロス」の瞬間にあらかじめ行われていた、6つのガンプ・レプリカ内のプログラムによって、ガンプはそのオリジナルの能力をはるかにしのぐ「ガルボザ・ガンプ」として再生した。

一方ガルボザ・ガンプの最終防衛ラインを突破したソルバルウは、シオナイト（味方機）と合体し、各システムをパワーアップさせる。

最終目的――それは「ガルボザ・ガンプ」の完全破壊だ。

➡「ジートラスジェネシス」。敵機をオニのように出してくる浮遊空母だ。この猛攻に耐えられるか!?





⬅アンドアジェネシスより手強い要塞「ギドガウルジェネシス」。分裂・合体を繰り返しながら迫ってくる。

HUDSON

今、もっとも気になるゲームが多いメーカーハドソン。ここでは、その最新情報をビシバシ紹介するよ!! 今年のハドソンは燃えているぜい!!

ハドソン

最新続報

ワンダラーズ フロム イース
WANDERERS FROM YS

ハドソン／発売日未定／価格未定　RPG

ファン待望の『イースIII』移植決定だ！

CDロムを持っている人の、ほとんどが買ったといわれているほどの大ヒットを飛ばした『イースI・II』。その続編である『イースIII』もついに移植が決定したぞ！　この『III』は『イースI・II』の2年後という設定だけど、今度は視点を横にしたというように大きく変わっていて、アクションゲームの雰囲気により近くなったんだ。だから、前作の『イースI・II』とちょっと印象が違ったゲームになっているんだよね。PCではどうなる!?



アドルを待ちうける新たな舞台



イースでの冒険が終わって2年。主人公アドル＝クリスティンは、少年から青年へ変わりつつあった。冒険先で出会った元盗賊のドギと一緒に、この2年あちこちを旅してまわったが、ある町で不吉なことを耳にした。

ドギの故郷であるフェルガナ地方では、原因不明の異常気象や病気が流行し、そのため作物の収穫量が異常に減っているという。不安になったアドルとドギは、取るものもとりあえずレドモントの町に向かった。

「どうだい、美しい町だろう」と、ドギは言ったが、アドルはその風景の中にただならぬ気配を感じていた。そのときすでにアドルの新しい冒険は始まっていたのだ……。

  イラスト／赤井孝美



視点が横になり、よりアクション重視に！

前作『イースⅠ・Ⅱ』では、斜め上から見た視点だったけど、今回の『イースⅢ』では、完全に横から見た画面になっているんだ。さらにキャラクターの大きさも今までの倍くらいの大きさになり、より細かいアクションが可能となっている。つまり『イースⅢ』は、前作よりもかなりアクションよりの傾向が強いというわけだね。さらにキャラクターの動きもとってもよくできていて、デコボコに引っかかることはまずないし、上突きや下突き、ほふく前進などもできてしまうというように動きが多彩なんだ。

ここまでやっても操作はそれほど難しくないところが『イースⅢ』のスゴイところ。PCエンジンはこういうアクションが得意な機種だから、この操作性をどう移植するか今からとっても楽しみだね。



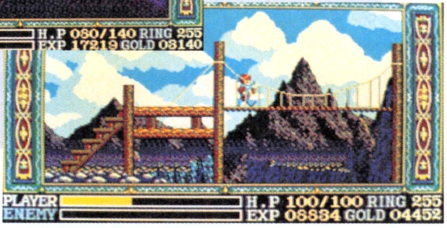
⬅えいっ！アドルのジャンプ斬りが決まった！　かなりのダメージを与えたはず……。



➡こいつは長いっ！迫力もピカイチだね。



⬅ビョーンと触手をのばして待ちかまえている敵。下突きでズバッと斬りつけると気持ちいいんだ。



➡こういう階段もスルスルッと上ってしまうのだ。とってもラクチンだぞ。

ボスの迫力もすごい!!



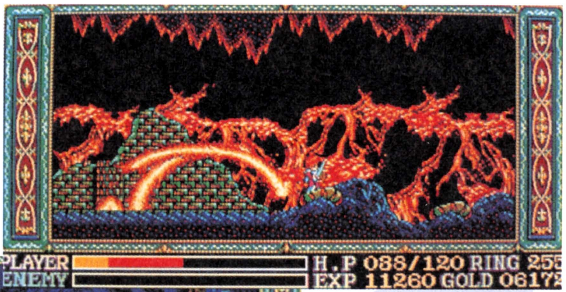
⬅こんな巨大なボスキャラも多数出現予定。これがウネウネと迫ってくるんだからたまらない。

グラフィックはどうなる!?

『イースⅢ』の、もうひとつの特徴に“グラフィックがとってもきれい”というのがある。2重スクロールもきれいなんだけど、バックに描かれている背景も見るものをうならせるほどきれいなものなんだ。これもPCの機能でどこまで再現できるか、チェックを入れておきたいところだね。



⬅この背景の細かさ、どこまで再現できるか!?



⬆炎が後ろから追いかけてくるぞ！　全速力で逃げないと、アドルが受けるダメージは大きいぞ!!



⬅背景のアニメーションも見もの。滝がチョロチョロときれいに流れるのだ。

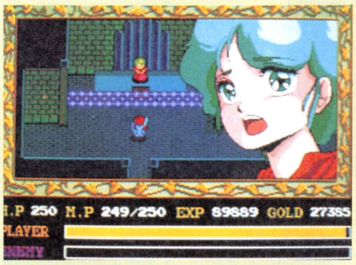
『イースⅠ・Ⅱ』プログラマー 岩崎氏に聞く



やはり『イースⅠ・Ⅱ』の後に出る作品なのだから、全編CDオーディオは当り前として、アクセス時間は『Ⅰ・Ⅱ』並かそれより短かくなるらしい。それと『イースⅢ』のウリの多重スクロールは、当然全編を通して再現し、キャラなんかはスプライトを使って88の感じとはまったく違うX68K並のものは当然でてくるだろう。

さらにパソコン版では、ほとんど無かったビジュアルシーンも、当然大幅強化！　強力なアニメーションビシバシのビジュアルが、ここぞという場所ではバリバリ動く！

それと（個人的には売りだと思っている）出てくるキャラたちの演技は、パソコン版をはるかに上回る最高の動きを実現！　とまあ、これくらいの移植が行われるのは当然ではないでしょうか??



⬆パソコンを越えたともいわれた『イースⅠ・Ⅱ』。はたしてこれを越えられるだろうか。

来月は、より詳しい情報をお伝えするぞ！お楽しみに！



キャラバン公式認定SOFT the 6th

スーパースターソルジャー

SUPER STAR SOLDIER

ハドソン／7月6日発売／¥6,500　STG　4M

待ちに待ってた『SSS』、今ここに堂々完成だ!!

4年前ファミコンで大ヒットした『スターソルジャー』の続編が、強烈にアレンジされて登場だ！。『スターソルジャー(以下SS)』といえば、出てくる敵をかたっぱしから倒していく、気分爽快なSTGだったけど、今回もそのコンセプトはバッチリ継承されているんだ。

大まかなストーリーは、戦闘機"シーザー"に倒されたはずの"スターブレイン軍"が、4年後にパワーアップした"マザーブレイン軍"として復活した。改良を加えた"ネオ・シーザー"は"マザーブレイン軍"を倒すため飛び立っていった……という感じだ。当時『SS』に燃えた人はこれを聞いただけでワクワクしてくるでしょ？　もっとも、ストーリーは『SS』でも、ゲームの内容は『ガンヘッド』に近いという話だぞ。

また、このゲームは今年の"キャラバン公式認定ソフト"になっているので、全国のゲーマーと対決することができるのだ！腕に自信のある人にはウレシイ話題だね。これをプレイせずに、PCエンジンの夏は語れないぜ!!

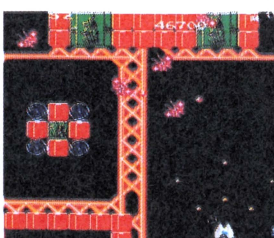


⬅ウルトラバリバリSTGがいよいよ登場するぞ。キミはどこまで進むことができるだろうか!?

父は『SS』、母は『ガンヘッド』!!

『SSS』と名はついているけど、このゲームはどちらかというと『ガンヘッド』を原型としているんだ。だから、グラフィックやアイテムなどが『ガンヘッド』してるでしょ？　ようするに、名前は『SSS』となっているけど、『ガンヘッド2』と言い替えてもいいわけなんだよね。

まさに"父は『SS』、母は『ガンヘッド』"だね!!



スターソルジャー

⬆元祖『SS』。そうかぁ、もう4年もたつのか……。



ガンヘッド

➡これはおなじみ『ガンヘッド』。あの興奮を超えられるか!!

フットルース"川田"の『SSS』はこうだッ！



その1

ども！　究極のSTG作りに命を燃やすプロレス兄ちゃんの川田だぞ。このゲームで注意したことは、とにかく「『ガンヘッド』に追いつけ追い越せ」ということ。そのため、まず『ガンヘッド』のときの反省点から考え始めたんだ。足りなかったことや、余分なものを話し合って調整していったんだよね。そのためシステムにいくつか変更点が出てきたんだ。スピードが3段階になったり、アイテムの種類を変えたり……。

あと、音声合成もカットしたね。これは、その分のメモリを音楽のほうにまわそうという考えでそうしたんだ。だから、音楽はよりかっこよくなっているはず。

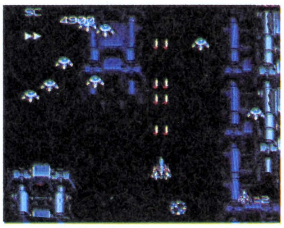
それから、『SS』の要素を取り入れようかどうかでも悩んだなぁ。あの"モグリ"を再現しようかなぁなんて思ったりしてね……。でも、結局ボツ。期待してた人、その分いいゲームにするから許してね！

「爽快感」が第1のモットー。だから超バリバリさ！

バリバリ① ゲームバランスが絶妙！

このところSTGは、難易度の高いものが多くて、初心者だとかなり難しい感じだったよね。でも、このゲームは初心者でもちょっと練習すれば、そこそこ進めるように設定されているんだ。

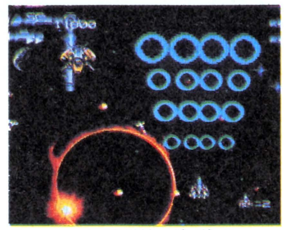
もちろん、簡単すぎるなんてことはないけど、そうなってくると隠しコマンドがあるかどうかが気になったりして……。



⬅自機がやられても復活が容易にできるらしいぞ。

バリバリ② 重量感あふれるリアルなグラフィック！

『ガンヘッド』のときも、グラフィックの美しさは評価されていたけど、今回は、それに輪をかけて美しくなっているぞ。従来の美しさに加え、重量感も増しているし、細かいところまで描き込んであるんだ。ゲーム中忙しくて、なかなかそういうところまで目が届かないけど、迫力が倍増することはまちがいないぜ!!



⬅バックの日食はスゴイ！よく描いているなぁ。

御大"川田"の『SSS』はこうだッ！ その2

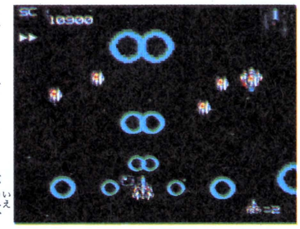


このゲームで、いちばん苦労したのはバランスかな。やっぱり、はば広い層の人たちに遊んでもらいたいから、STGの苦手な人でもとっかかりがいいように作ったんだ。それと、マニュアルがなくてもすぐ遊べるようにもしたぞ。買った直後は、マニュアル読む時間ももったいないからね。あと、壁にぶつからないようになってるから、敵だけに集中して戦うことができるぞ！

バリバリ③ なんとキャラバンモードがついている！

今までキャラバンで使用されるバージョンは、ハドソンで用意した特別なものだったよね。ところが『SSS』には、最初からキャラバンモードがついているのだ！

これなら、ある程度練習を積んでからキャラバンにのぞめるので、高得点が取りやすくなるというわけ。イベントに行けない人は、これで雰囲気を味わうのもいいね。

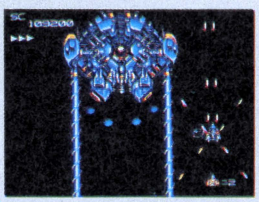


⬅"キャラバンモード"が家でできる！ これはウレシイ。

使い勝手のいいパワーアップが盛りだくさん!!

マルチショット

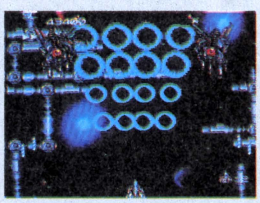
もっともノーマルな武器。最高6方向まで撃てる。もちろん連射が効くので、バリバリと撃ちまくれ！



⬅これはけっこう使えるぞ。うまく育てよう。

リングレーザー

水色の輪が広がりながら飛んでいく。はば広い攻撃ができるので、敵がたくさん出てきたときに有効だ。



⬅撃つと広がるから、かなり強そうだね。

ホーミング

『ガンヘッド』のときにも活躍した武器。パワーアップすると追尾するスピードが速くなる。



⬅これとメインショットの組み合わせは◎。

スプレッドレーザー

電撃のようなレーザーを発射する。広い範囲に発射するが、ちょっと画面が見にくくなってしまうのが難。



⬅ありゃ？ どこかで見たことが…⁉

スイングファイヤー

火炎放射器のように、炎を発射。非常に強力だが、射程が短いので、敵が遠くにいるときはツライ。



⬅立ちはだかるものはすべて燃やすって感じだ。

オプション

自機の分身。1個目は位置をボタンで操作、2個目からは勝手にぐるぐる回って敵弾を防いでくれる。



⬅今回はかなり出番が多いらしいオプション。

ダイナマイト"川田"の『SSS』はこうだッ！ その3



『ガンヘッド』のときは、取ると不利になってしまうアイテムがいくつかあったけど、今回そういうものは極力なくしたんだ。プレイヤーの好き嫌いもあるけど、だいたいどれを取ってもそれなりに使えるものにしてあるぞ。また『ガンヘッド』と同じように、ボムや復活アイテム、シールドもしっかり入っているので、より安心(⁉)してプレイできると思うよ。

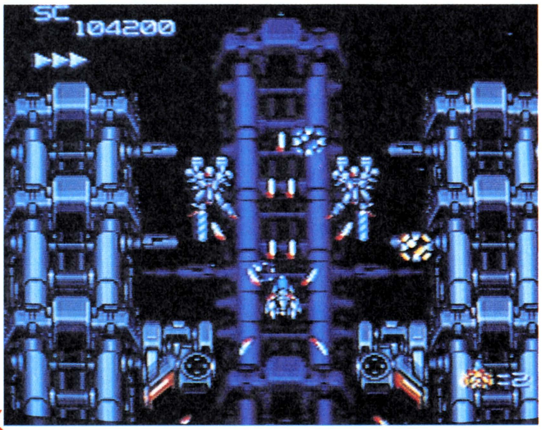
多彩なステージがキミを

宇宙ステージ　流れる星より速くつき進め!!

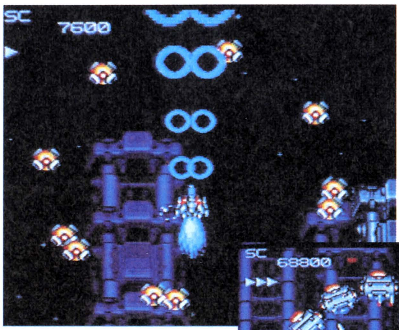
星がとてもきれいな宇宙ステージ。宇宙の真っただ中で戦うシーンと、宇宙ステーションの中をつき進むシーンの2種類がある。敵は小型戦闘艇がメインで出現するようなので、威力の強いアイテムを使って一掃！　なんてのもいいね。

宇宙空間も、ただただ星が流れるグラフィックじゃなくて、ときに日食のような背景が出てきたり、薔薇星雲が出てきたりするんだ。これがとってもきれいで、思わずポーズして見物したくなるくらい。これだけでも見る価値はじゅうぶんあるよね。

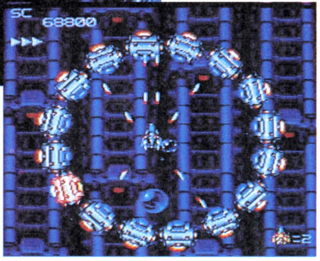
出現するボスもすごい迫力で、画面いっぱいのボスが右に左に暴れまわる場面は圧巻。思わずジョイスティックにも力が入るぞ。ちなみに、自機は、スピードを変えると形も変わるのだ。う〜ん、細かい。



⬅中にはロボットのようなやつも出現するぞ。



⬆まわりを敵が取り囲んだぞ！　ここは落ち着いて、スキを見つけよう。

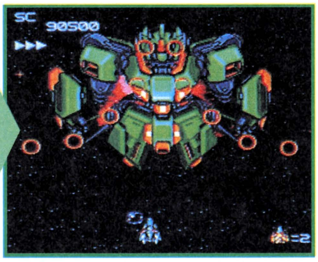


➡おっと、どれを倒せばいいのかな？　閉所恐怖症の人には怖い場面(？)。

ボスも大迫力！



⬅ロボットの上半身のようなやつが出てきた。どうなるのかな？



⬅うわっ！　リング状の弾を出してきたぞ！　抜けられるか!?



ビッグバン"川田"の『SSS』はこうだッ！

その4

とにかくこのグラフィックを見てほしい。それと、このゲームでは、背景の使いまわしをしていないんだ。それぞれの面が完全に独立しているので、その面の特徴がはっきり出るぞ。また、これらの他にもまだまだ面は用意されているので、楽しみに待っててね。

それからボスキャラだけど、動きや攻撃方法がかなりユニークで、かつ凝ったものになっている。思わぬところから攻撃してくるやつがいたり、動きがミョーにリアルだったりと、ボスキャラだけをとっても、かなり多彩な構成になっているぞ。

そして、ゲームの中盤あたりでは、なかなか気持ちのいい二重スクロールとか、思わず酔いそうな高速スクロールなどもビシバシ入っている。

それも力まかせのスクロールじゃなくて、かなりスマートに動いているので、絶対見てもらいたいな。思わずウットリしてしまうくらいのレベルなんだ。ホントだってば!!

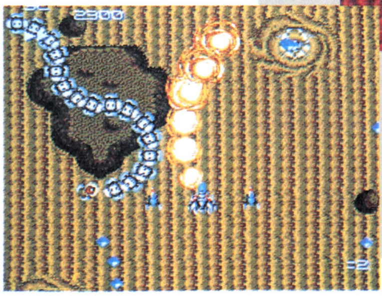
地表ステージ　移り変わる地形

地球の表面にも"マザーブレイン軍"が入り込んでしまったため、"ネオ・シーザー"は地表での戦いを強いられる……。

ここは溶岩ステージ、砂漠ステージ、森林ステージなどに分けられる。ボスキャラもなんとなく地球上の生物をイメージしたデザインになっているんだ。



⬆下はマグマ、落ちたらひとたまりもないだろう。プロミネンスもかなり熱そうだしなぁ……。



⬅火炎放射器で敵を一掃したいところ。オプションもうまく活用して、さっさと切り抜けてしまいたい。

直撃する!!

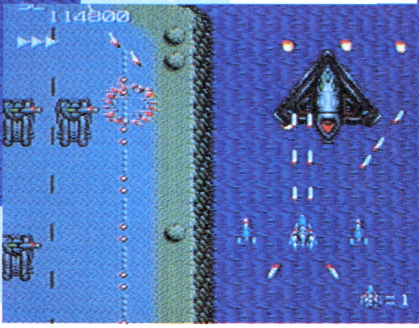
海ステージ 海の蒼さが目にしみるぜッ！

場所は変わってここは海。敵の攻撃はけっこう激しくて、たまに陸地が見えてほっとしていると、その陸地から戦車が現れて、ドカドカドカッと弾を吐いてくるといった感じ。このゲームは、どんなときも油断はできないのか……。

ボスキャラなども、弾をビシバシ出してくるうえに、レーザーまでガンガン出してくるという、二重三重の攻撃を仕掛けてくるぞ。うっかりしていると、あっという間にやられてしまいそうだけど、備えあればうれいなしということわざにもあるとおり、うまく身じたくをしていけば、それなりにかわせるかも。

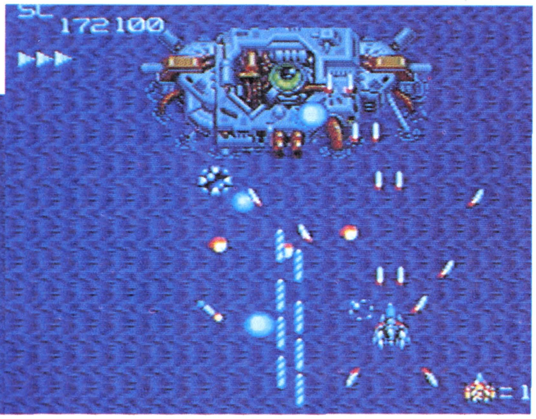


⬆なかなかスカッとした色の海ステージ。でも敵は…手強い。



➡陸地からボンボン攻撃してくる。そりゃないぜ、セニョール!!

レーザーもドカドカ出すぞ



⬅海洋基地といった感じのボス。レーザーが強そう。



ブルーザー"川田"の『SSS』はこうだッ！ その5

『SSS』はかなりバランスを考えているけど、マイキャラの当たり判定もかなり悩んだなぁ。いろいろ論議したあげく、最後には小さくしたんだ。マイキャラのグラフィック自体小さめだけど、本当の当たり判定は、それに輪をかけて小さいぞ。さらに、今回はショットのパワーアップをしていくとシールドをつけたように耐久力がつくんだ。でも、当たり判定は大きさはそのままだから、『ガンヘッド』の時よりゲームしやすいと思うよ!!

以上に敵キャラも変化！

なんとシッポがのびるのだ！

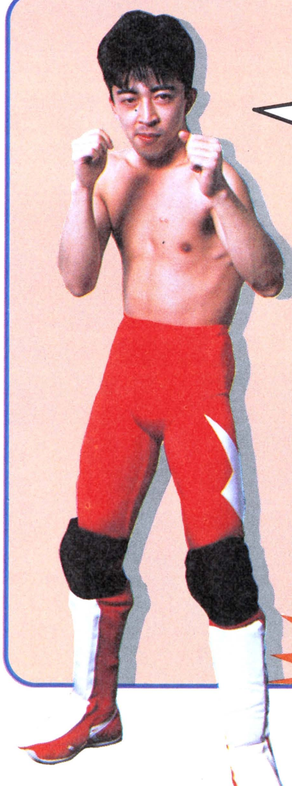


⬇ビヨーンとのびてきたぞ!! はっきりいってこれは驚くぞ！ 当たったら毒を受けてしまうのかな？



⬆おっと！ サソリのボスだ。シッポの動きがフワフワしてて とってもリアル。このシッポが次の瞬間…。

熱く燃える男"KAWADA"の挑戦待ってるぜ!!

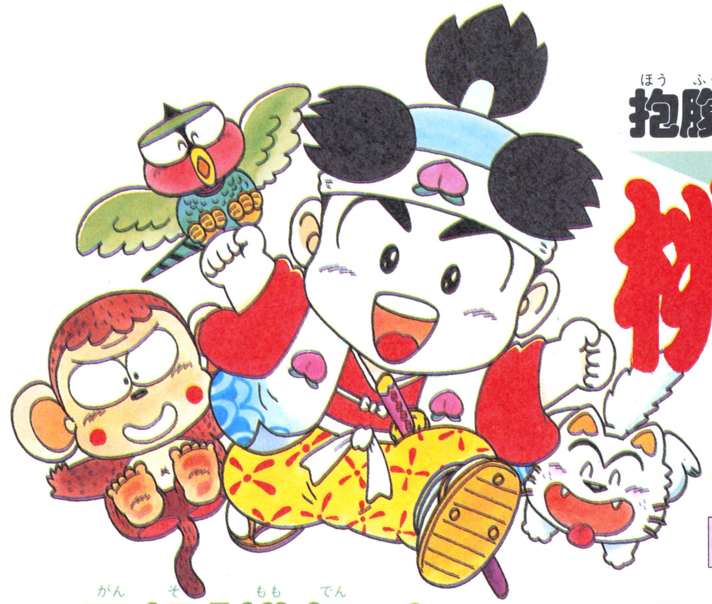


4ページにわたって超新作『SSS』を紹介したけど、どうだったかな？ この格好を見れば、少しは気合の入り方もわかってもらえるよね。

ところでこのゲームは今年のキャラバン認定ソフトということで、2分と5分の"キャラバンモード"も入れたんだけど、この"キャラバンモード"は、本編の『SSS』とはかなりちがっているんだ。わずか数分で遊ぶわけだから、その間に精いっぱい気持ちよくプレイしてもらうつもりで作っているぞ。

その"キャラバンモード"をひっさげて全国をまわるので、もし会場が近くにまわってきたら、ぜひ顔を出してね。そして自信があったら挑戦してみてくれ!!

よろしく頼むぜ！



抱腹絶倒のおとぎばなしRPGだ！

桃太郎伝説ターボ

ハドソン／7月20日発売／¥5,800

RPG 3M B·U

元祖『桃伝』がついにPCエンジンに登場するぞ!!

ファミコンで大ヒット！　そしてテレビアニメにまでなった『桃太郎伝説』が、ついにPCエンジンに復活だ！　でも、単に移植したわけじゃないぞ。グラフィックもバリバリにバージョンアップされているし、マップや敵キャラもかなり変更されているんだ。だから、一度ファミコンでプレイしたことのある人も、新鮮な気持ちでできることマチガイなし。バッテリーバックアップにも対応しているので、プレイしやすさはバツグン。ファン必携のRPGだ！



⬆グラフィックもグンときれいになって『桃伝』が帰ってきた！

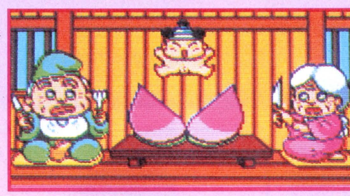
ハドソン版昔ばなし“桃太郎”



➡むかしむかし……は、いつものくだりだが……。



⬅洗濯に行くのはいいけど、全自動だったりする。



➡流れてきた桃を割ってみると元気な男の子が！



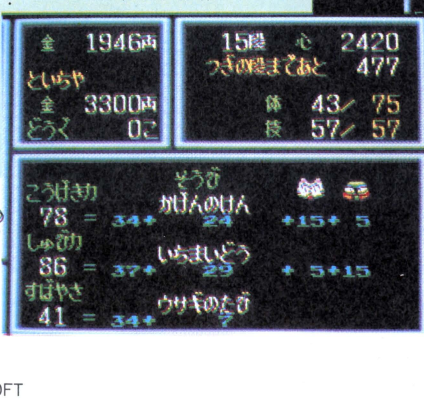
⬅鬼退治に出る桃太郎。お茶の時間だったのかな。

なにからなにまでジャパネスク！

このゲーム、舞台が昔の日本というだけあって、名前がすべて日本調になっているんだ。パラメータでいうと、経験値が「心」になっていたり、魔法が「技」になっていたりする。アイテムだと、「おまんじゅう」や「おにぎり」、「きびだんご」などというアイテムがバンバン出てくるといった調子。これなら雰囲気もバッチリ日本だよね!!



⬆売っている品物は、すべておとぎばなしに関係あるものばかり。雰囲気出してるねー。



⬅この画面はFC版とちょっと違う。このときにレバーを動かすと、ウインドウも左右にスクロールするんだ。



技は修行で身につく

今までのRPGは、そのほとんどが「レベルを上げれば勝手に魔法を覚える」という感じだったけど、『桃伝』では、仙人と戦って勝てば手に入るのだ！



⬅仙人に勝たないと技はもらえない。世の中そんなに甘くないぞ！

冒険の世界をちょっと紹介!!

この『桃伝』の世界は、さまざまな世界に分かれている。平原あり、砂漠あり、洞窟あり、氷原あり……と、あげればきりがない。中でもおもしろいのが氷原で、あるアイテムを持っていないと、レバーと逆の方向に歩いてしまうのだ！ ここに初めて入ったときの衝撃はかなりすごいものがあるぞ。また、普通の村のほかに「すずめのおやど」なる村もある。もちろん出てくるのはスズメだけど、なんか変な気分なんだよね。

村を発見



⬆おっ！ 村を発見したぞ。中はどんな感じになっているのかな？ 楽しみだなー。



⬆中では人々があわただしく歩きまわっていて、話が聞けるのだ。

すずめのおやど



⬆村ほど大きくないけど、宿屋もあるし、武器屋もあるのだ。

広報でんでん氏は語る

この『桃伝ターボ』が出るってのは僕らにとっては、涙がちょちょぎれるぐらいうれしいことっすよ!! なにしろ、FC版での感動をパワーアップして楽しめるんだものね！



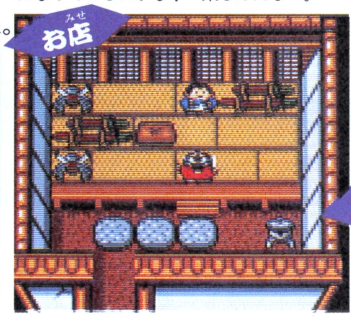
⬅ハドソン広報担当のでんでんこと北出さん。ゲームをこよなく愛するシャイなナイスガイ(!?)なのだ。

氷原



⬆ここはとても陰険！ 逆ということを覚えていないと、「おいおいどこ行くんだよ！」

お店

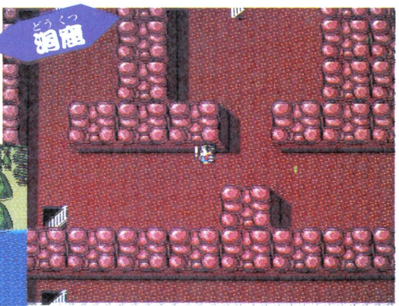


⬆お店にもいろいろ種類があって、道具屋や宿屋、中にはつづら屋なるものまであるぞ。

つづらだっ！



洞窟



⬆洞窟の中には強力な敵がいっぱい。回復アイテムをいっぱい持っていくと安心だぞ。

敵キャラもオモシロイやつばかりだ！

このゲームは、ストーリーももちろん楽しみの1つだけど、敵キャラとの戦闘もとっても楽しいんだ。戦うたびに「チューチュー」とか「チョロ！」とか必ずひとこと言うやつがいたり、お金を盗んでいくやつがいたり……。

そうかと思えば、会ったとたん、いきなりアイテムをくれるオイシイやつもいて、思わず敵と会うのが楽しみになるくらい。敵キャラの内容も、ファミコン版とはかなり違っているので、また新しい展開が期待できそう。これはヤミツキになるぜ!!





⬆中には「チューチュー」と鳴きながら攻撃してくるやつもいるぞ。

⬅仲間がいると、ときどき攻撃してくるのだ。



▲あかおに

⬅ザコ中のザコ。さまざまな色のやつがいる。



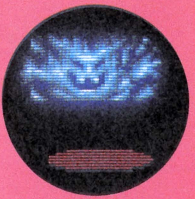
▲トカゲ

⬅「チョロ！」と言いながら、攻撃してくるぞ。



▲キツネオニ

⬅キャラも大きいので、かなり迫力があるぞ。



▲キツネビ

⬅ときどき吐き出す炎にやられると、瀕死の重傷。



▲ドクロオニ

⬅骨になっても攻撃してくるとは、すごい執念。



▲びんぼうがみ

⬅序盤の爆笑キャラ。メッセージが最高だぞ。



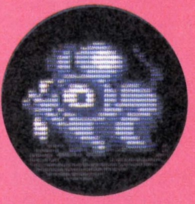
▲クモ

⬅こんな大きなクモがいたら、ちょっと怖いね。



▲イノシシ

⬅こいつのツッコミはかなり強力なものがあるぞ。



▲ネズミ

⬅序盤にしては耐久力がある。金は持ってるけど。

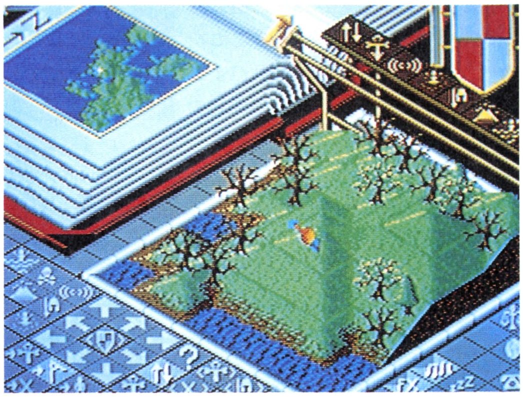
北海道密着取材！

ハドソン新作最新情報

ハドソンの新作情報はまだまだ続くぞ！なんといっても北海道で取材してきた、とれたて情報ばっかりだから、においをかいでみると、北海道の香りがするかもね!?

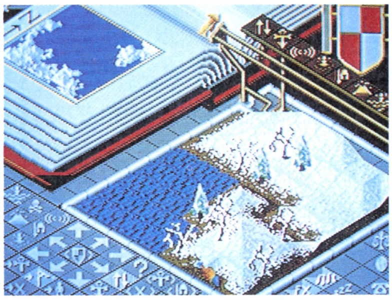
PC版画面大紹介
POPULOUS
ポピュラス

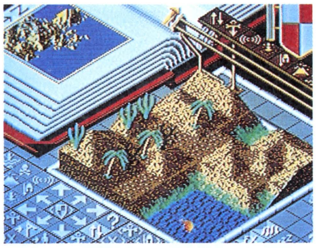
ハドソン／発売日未定／価格未定　SLG



天地創造思いのまま、神様の気分で楽しもう

海外のパソコンで大ヒットし、つい最近日本のパソコンにも移植された『ポピュラス』が、PCエンジンにも移植されるぞ！　このゲームは、プレイヤーが神にふんして世界を造り上げていくという、すごくトッピな発想のゲームなんだ。アイデアはすごくヘンテコリンだけど、絶対ハマることウケアイ。乞うご期待！





⬅キミは神様になって、大地を作っていくのだ！

⬆デコボコなところは、たいらにするといいぞ。

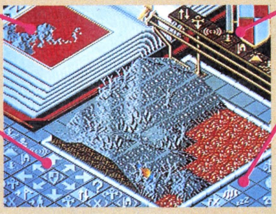
簡単操作のSLGなのだ

SLGと聞いただけで「なんか難しそう」と思いがちだけど、このゲームに関してはそういう心配はいっさい必要ナシ。使えるコマンドは常に表示されているので、その中から選ぶだけでOKなんだ。

そのほか、全体の状況がひとめでわかるマップも表示されているので、戦略も立てやすくなっているぞ。操作性のよさも特徴なのだ！

全体マップ
敵と味方の勢力分布がわかる。これは便利だぜ!!

操作コマンド
コマンドはすべてわかりやすいアイコン方式なのだ。



パワーゲージ
サイコパワーがたまらないと、コマンドが使えない。

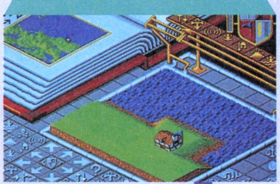
特殊機能
セーブやロードのほかに、ステータスも見れるのだ。

『ポピュラス』ゲームシステム

このゲームの目的は人間を増やし、敵を滅ぼすことにある。人間は、平らな土地を見つけると、そこに建物を建てていくぞ。

当然敵も人間の数を増やして、戦いに備えてくるわけだけど、プレイヤーは神様、人間にはできないこともやってのけるんだ。たとえば地震を起こしたり、大洪水を起こしたりね。こんなことができるのも『ポピュラス』の魅力だ！

造成



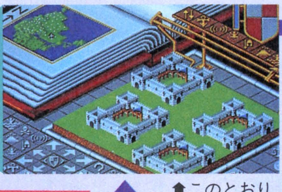
⬆人間はまず、たいらな土地を見つけて家を作り始める。

増殖



➡人がだんだん増えてきたぞ。この状態で、もうちょっと待ってみると……。

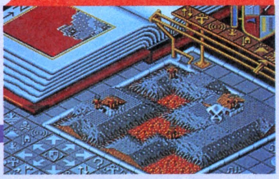
繁栄



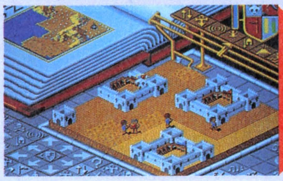
⬆このとおり、大きなお城ができるのだ。

➡地震を起こすと、地面がデコボコに！

神の怒りだぁ！



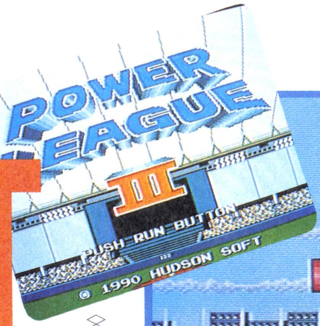
勝利はどちらに？

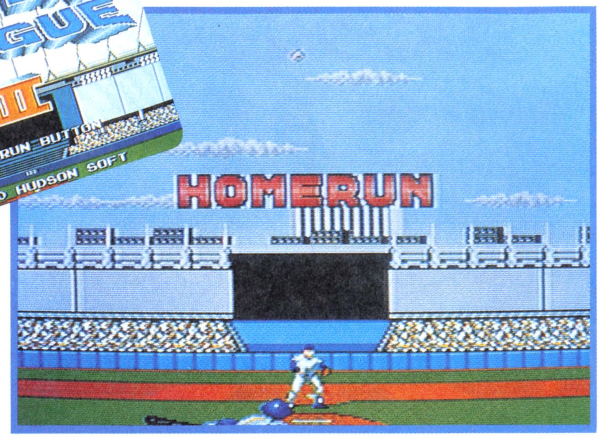


➡苦闘の末、勝利を得るのはどちらか！お楽しみに。

⬅囲み内の写真はPC98版です。

人気シリーズの第3弾
パワーリーグIII



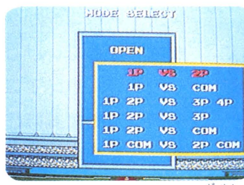


プロ野球も開幕して、野球ファンはおおいに盛り上がっているところだね。ゲームのほうでは、『パワーリーグIII』の情報が入ってきたぞ。こちらも盛り上がりそうだぜ！

ハドソン／8月10日発売／¥5,900　SPG　3M

4Pモードをひっさげ、『PLIII（パワーリーグIII）』開幕!!

いよいよ『パワーリーグ』シリーズも3作目。今度の『パワーリーグIII』は、今までになかった機能が満載されているぞ。まず大きく変わったところは、"4Pモード"が加えられたところ。マルチタップさえあれば、4人同時でゲームに参加することができるんだ。まず2人ずつ打撃側と守備側にわかれて、打撃側は打者と走者、守備側は野手と投手を担当するんだ。ということは、味方どうしのチームワークも必要になってくるわけで、意思疎通ができていないと、思わぬミスを誘ってしまうかもね。だから仲間うちでサインをかわしながらプレイするなんていうことも、できるかもしれないね。これは面白くなりそうだぞ!!



⬆これがモードセレクト画面。4Pモードが加えられている。



➡左下のパッドの数字がプレイヤーを示している。

さまざまな機能と新データが入った!!

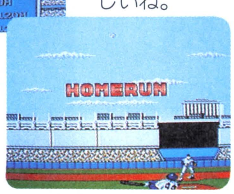
この『III』は、今までの『I』や『II』にくらべて、機能やデータが、とても細かく作られているんだ。よりユーザーのことが考えられていて、感情移入がバッチリできるぞ。

球場選択ができる

『II』までは、球場がいつも決まったところだったけど、『III』では3つの球場の中から選ぶことができるんだ。球場はそれぞれ通常の大きさの"Huドーム"、ラッキーゾーンのある"ロッコウサン"、ミョーな広さの"Huスタジアム"の中から選ぶことができるぞ。これは楽しいね。



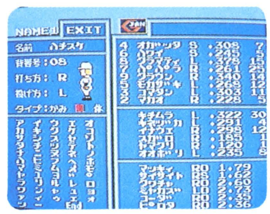
⬆3つの球場は、どれも特徴的な球場ばかりだ。



➡ホームラン画面も球場ごとに違う。

選手をキミがデザインできる！

選手のエディットができるゲームは、過去にいくつかあったけど、このゲームはさらに細かくエディットできるのだ！　名前はもちろん、背番号、打ち方、投げ方、髪の色、体型までエディットができるぞ。これだけ細かくチームが作れると、思わずかわいがっちゃうね！



⬅キミの納得のゆくまで考えてキャラを作ってくれ！

試合中でも選手交代

試合中、投手や打者を変更できる機能に加えて、野手や走者も変えられるようになるぞ！　より戦略的なプレイが可能になるね。



➡選手の特性をつかむことがコツだね。

ペナントモードを強化

ペナントモードも、充実しているぞ。全試合数を、10、30、70、130試合の中から選択することができるんだ。セーブもできるよ。



⬅試合の長さも変えられちゃうぞ！

スポーツニュースも情報満載

パラメーターなどが細かくなったぶん、試合終了後の"スポーツニュース"もいろいろな情報が放送されるようになった。これで次の試合を予想する!?



➡とくにペナントレースの情報は必見。どこがどれだけ勝っているかわかるぞ。

ファンタジーRPGの新作!!

モンビット

RPG部門でも、やっぱりハドソンがイチバン！　ということで、今度はとってもほのぼのとしたRPGの登場だ。RPGではとにかく老舗のハドソンだから、絶対魅せてくれるぞ!!

ハドソン／発売日未定／価格未定　RPG

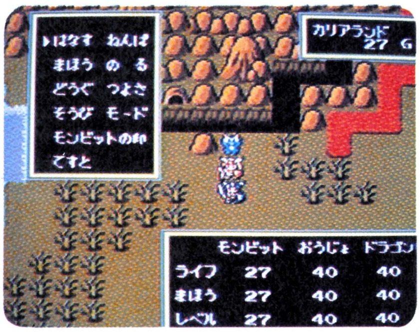


パーティ内のドラゴンを育てていこう！

PCエンジンのRPGって、多いようで思ったより少ないよね。ファンタジーRPGに限定すると、もっと少なくなる。

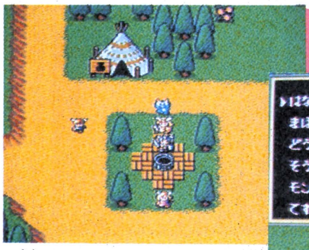
そんな中「これがファンタジーRPGだっ」といわんばかりのゲームが出るぞ。その名も『モンビット』！　このゲームはRPGだから、自分たちを成長させるのはモチロンのことだけど、パーティの中に飼われている（!?）ドラゴンを育てていくということも、重大な目標の1つらしいぞ。

でも、誰がやっても同じじゃなくて、育て方によって何かが変わっていくらしいんだ。まだ、ドラゴンがゲームにどう関わってくるかはわからないけど、楽しみな存在だよね!!　そういった意味でこのゲームでは、ドラゴンの育て方も醍醐味の1つという、2重3重に楽しめるものになるそうだ。メディアもCDロムということなので、かなりのボリュームに仕上がる予定らしいぞ。これはRPGファン必携のゲームになりそうだね！



⬅あの"モンビットの卵"というのがミョーに気にかかるね。ワクワク。

新しい冒険が待っているよ!!

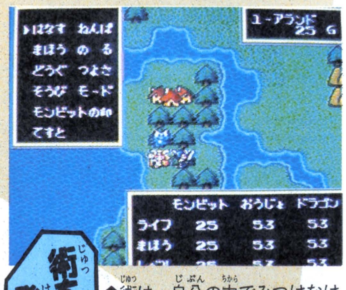


⬆村にもアヤシイものがいっぱい。はたして何があるのか!?　続報を待とうね!!

村で情報を集めよう



⬅人が集まって井戸端会議……というわけではないか。



⬇おお、この溶岩の中に建つ城はなんだ!?　一種異様な雰囲気がただよっているね。

このお城は？



術を発見!!

⬆術は、自分の力でみつけなければいけないんだ。あちこちさがしまわるといいぞ。

個性豊かな敵キャラがいっぱい

『モンビット』に登場してくるキャラは、ハドソンお得意の、ほのぼのとしたキャラクターばかり。本当は敵なのに、ついついフレンドリーな気分になっちゃうぜ。

他にも敵キャラはいっぱい用意されているそうなので、楽しみに待っていようね!!



⬅これはなんだ!?　なんかヘンテコな服を着ているなぁ。あまり強くなさそう？



➡おおっと、これは鳥かな？バサバサッときそうだね。



⬅これはレンガのようなもので固められていて、かなり硬そう……。







⬇ガイコツ剣士もとっても手の込んだグラフィックだね。

⬆リザードマン（仮名）だ！　なんかカワイイ。

➡これは……ハチ戦士かな？　ヤリが痛そう。

英語でもプレイできる本格AVGだ！

J.B.ハロルド 殺人倶楽部

パソコンで大ヒットした『J.B.ハロルド』シリーズの第1弾、『殺人倶楽部』が移植されるぞ。大人の雰囲気を味わってくれ！

ハドソン／発売日未定／価格未定 AVG



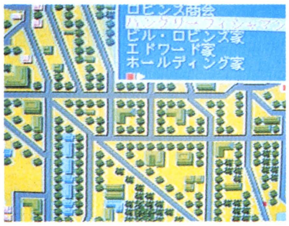
渋めのグラフィックがナイスだぞっ！

主人公の"JB・ハロルド"は、リバティタウンの腕利き刑事。そのJBが奇怪な事件に取り組むといったストーリーだ。渋めのグラフィックや、肉声でのナレーションが、まるで映画を見ているような気分にしてくれるぞ。





➡グラフィックはすべて実写からの画像取り込み。スゴイぜ。



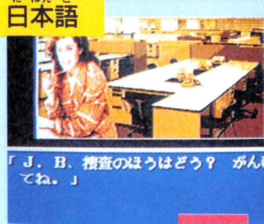
⬆移動するときは、全体マップでラクラク移動!!

⬅ここまでくると、"電脳映画"と称してもよいのではと思う。

これがバイリンガルモード！

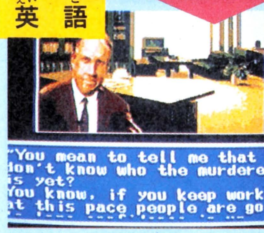
このゲームでは、メッセージやナレーションの英語バージョンも用意されている。日本語と見くらべて勉強しよう!?

日本語



⬅ナレーションだけ英語ということもできるのだ。

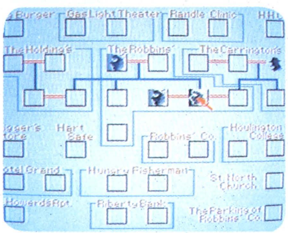
英語



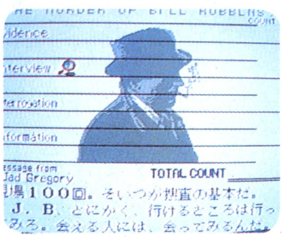
⬅おお、すべて英語なり。自信のある人は挑戦してみては!?

複雑な人間関係、考えさせられるぞ！

このゲームは人のつながりが事件を解くカギとなっているんだ。だから、よーく歩き回って、じっくり考えることがカンジン。ときには休憩のため、署に帰ることも必要…。



⬅謎を解明するたびに人間関係があきらかになっていくぞ。



⬅その場に応じた適切なアドバイスももらえるのだ。

さらに気になるゲームがいっぱい!!

今回紹介した以外にも、たくさんの新作を用意しているハドソン。6月29日発売の『うる星やつら』をはじめ、20人の女の子たちが登場する『みつばち学園』。『アドベンチャーアイランド』、『ボンバーマン』と目白押し。さらに、来月は『コブラII』もいよいよ登場だ!!





⬇キミの好みのタイプはいたかな？ どんなゲームになるのか楽しみだね！

⬆20人の女の子たちが、春・夏・秋・冬それぞれの組に分かれて物語を展開する『みつばち学園』。



⬅最大5人での対戦もできる。『ボンバーマン』。これは燃えるぜ！



➡『A・I』も、もうすぐ完成!?





⬆あたるやラムちゃんといったおなじみのキャラが、画面せましと動きまくるぞ。

⬅声優はアニメでのオリジナルキャスト。

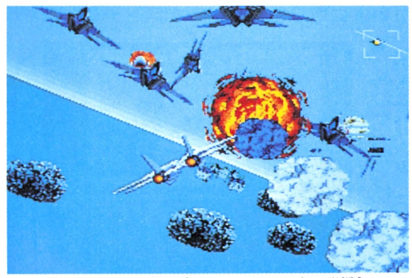
NEC AVENUE

アフターバーナー AFTER BURNER II

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG　4M

全23ステージ、無事に突破できるか？

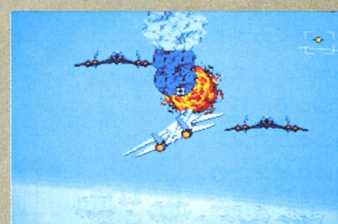
キミに与えられた任務は、新鋭戦闘機F－14XXに乗り、敵国の領空を強行突破して、秘密兵器の情報ディスクを自軍の秘密研究所に届けることだ。行く手には、敵の戦闘機軍団が待ち構えている。バルカン砲とホーミングミサイルを武器に、敵の妨害を退け、一刻も早く敵陣を突破せよ。ここで忘れてはいけないのは、キミの任務は情報ディスクを無事に研究所に届けることであって、敵のせん滅ではないということだ。敵は深追いせず、逃げ切ることを第一に考えて行動するように。それでは、健闘を祈る！



⬆敵国の領空を強行突破して、秘密兵器の情報ディスクを自国の研究所まで運ぶのがキミの任務だ。

1 バルカン砲

機首の先に表示されている白いマーク（照準）に向けて弾丸を連射する。機体の正面にいる敵に対して有効だが、射程が短いので、近くにいる敵しか破壊できない。弾の数には限りがないので、遠慮なしに撃ちまくれ。



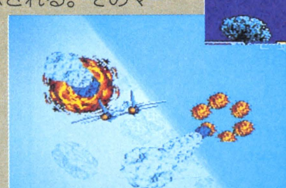
⬅近距離で正面付近の敵は、バルカン砲でやっつけろ！

2 ホーミングミサイル

狙った的は外さない、必殺のホーミングミサイル。バルカン砲の照準を敵機に合わせると、ロックオンのマーカーが表示される。そのマーカーが消えないうちにミサイルを発射すると、どんなに遠くにいる敵でも、確実に破壊してくれる。ただし、ミサイルの数には限りがあるので、ムダ撃ちしないよう注意が必要。



⬇ミサイルの残り数には常に注意が必要だ。
⬅バルカンの照準を合わせるとロックオンされる。



⬆ロックオンさえしてしまえば、どんな敵でも、一撃で破壊してしまう。

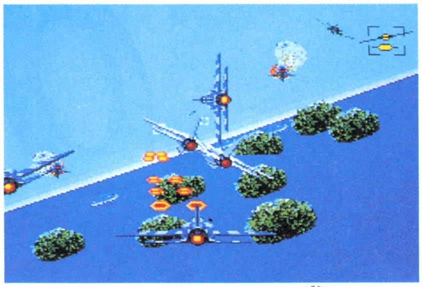


『スーパーダライアス』発売でPCエンジンユーザーの度肝を抜いたNECアベニューの次回作が次々登場！　またもや僕たちを狂喜させてくれるぞ。

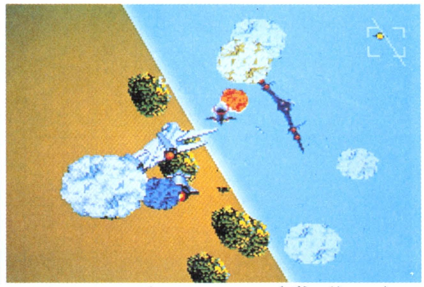
NECアベニュー

スロットル&アフターバーナーはこう使え！

『アフターバーナーII』では、自機のスピードをスロットル（ランボタンで操作）によって、コントロールできる。また、アフターバーナーを噴射（ランボタンを瞬間的に押す）すれば、爆発的な加速が得られ、超高速飛行もできる。こうした速度変化のテクニックをマスターすれば、自機の後方から、敵の戦闘機やミサイルが接近してきた場合に、たやすく回避することができる。スロットルとアフターバーナーの使い方に慣れないと、後半のステージを乗り切ることは不可能だ。しっかりと修業を積もう！



⬆敵機に後ろをとられた。このままでは撃墜されてしまう。アフターバーナーをふかして逃げ切ろう。



⬆後方から敵の追尾ミサイルが！　前方の敵にも気をつけながら、アフターバーナーのスイッチオンだ。

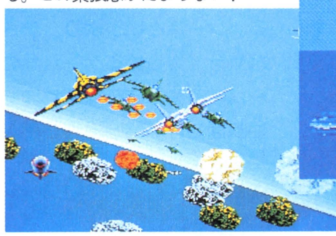
オリジナルの迫力をそのまま再現！

多くのゲーム少年を狂喜させ、話題を独占したあの傑作体感ゲーム『アフターバーナーII』。とくに評判を集めたのは、キャラクターの拡大縮小、背景の回転などの特殊効果を駆使した画面の演出だった。前後左右に揺れる体感シートに座りながら、迫力とスピード感のあふれる画面を見ていると、本当に戦闘機に乗って空を飛んでいるような気分になれたものだったよね。PC版では、拡大縮小、回転などの特殊効果を見事に再現し、オリジナルとほとんど変わらない、迫力たっぷりの画面を楽しませてくれる。ゲームセンターでは見ることができなかった、全23ステージにわたる、迫力満点の『アフターバーナーII』の世界を、このPC版でじっくりと楽しもう。それにしても、体感シートがないのが残念だ。

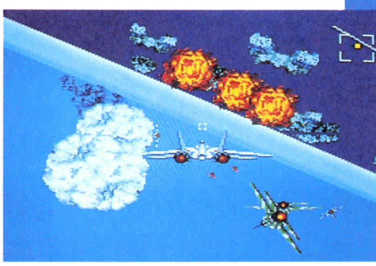


⬆空母"NECアベニューエンタープライズ"から飛び立たんとする、新鋭機F－14XXの雄姿。

⬇前からも後ろからも敵の戦闘機が迫る。この緊張感がたまらない！

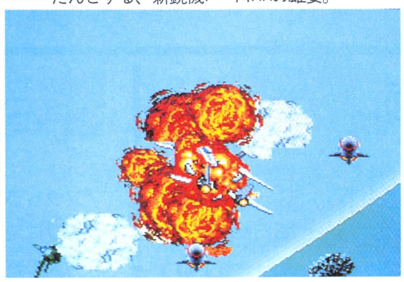


➡背景がグルリと一回転。初めてコレを見たときは驚かされた。





⬆4発のミサイルが急接近。素早いコントローラさばきで回避だ。



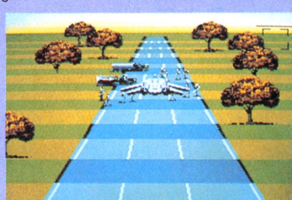
⬅ミサイルの直撃をくらって、こっぱみじん。爆発の迫力もスゴい。

ミサイル補給

ホーミングミサイルは威力抜群だが、数に限りがあるので（初期設定は50発、最高100発まで搭載可能)、ミサイルの残り数には常に注意しなくてはいけない。ミサイルの補給は、2ステージおきに「補給機」あるいは「地上基地」で行われる（1回の補給でミサイルが50発補充される）。なお、補給の作業は自動的に行われるので、補給のあいだはなにも操作をしなくていい。



⬆後方から補給機が飛んできて、接触するとミサイルが補充される。



⬆基地に着陸して、補給を受ける。離着陸シーンもかっこいいぞ。

ボーナスステージ

第8ステージと第18ステージには、得点かせぎにもってこいのボーナスステージが用意されている。プレイヤーは、地上に並んだ敵の施設やトラックを、バルカン砲によって破壊しながら進んでいく。しかし、このときの飛行コースは、狭いうえに、くねくねとカーブしている。スロットルを使って減速しながら飛行しないと、岩の壁に激突してしまうので、くれぐれも慎重に行動しよう。



⬆速度を下げ、機首を下に向けて、敵のトラックなどをバルカン攻撃。



⬆コントロールミスをすると、両サイドの壁に激突してしまう。

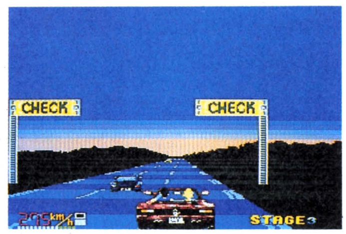


OutRun アウトラン

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　SPG　4M

テスタロッサでハイウェイをかっ飛べ！

とかくレーシングゲームというと、サーキットコースを猛スピードで突っ走る、ホットなスポーツゲームというイメージが強い。ところがこの『アウトラン』は、とっても優雅でおシャレなレーシングゲームなのだ。なにしろ愛車はあのフェラーリ・テスタロッサだし、助手席にはブロンドヘアのガールフレンドまで乗っている。レースというより、デートをしているような気分で楽しめるゲームなのだ。もっとも、ゲームの難度のほうはそれほどアマくないので、油断はできないけどね。F1マシンで世界のサーキットをブッ飛ばすのもいいけれど、たまにはテスタロッサで、ドライブを楽しむのもいいんじゃないかな？



⬆ガールフレンドと一緒にオープンカーで走る。気分はほとんどドライブなのだ。

さあ、スタートだ！

ゲームをスタートさせると、まずはBGMの選択画面になる。「PASSING BREEZE」「MAGICAL SOUND SHOWER」「SPRASH WAVE」のなかから、好みの曲を選んでレース開始だ。



⬆カーラジオのスイッチをひねって、好みのBGMをセレクトする。



⬆オナカの出たオジさんがチェッカーフラッグを振ったらスタートだ!!

キミの好みでコースを選べる！

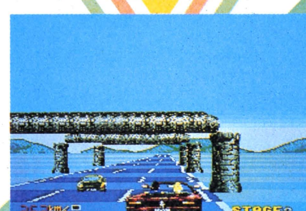
『アウトラン』は、バラエティーに富んだ15種類のコースを、自分の思いどおりに走ることができる。コースのつながり方は右の表のとおりで、各コースの終わりの分かれ道で、右に進むか左に進むかを選べるようになっている。選んだコースによって、目の前に広がる風景ばかりでなく、ゲームの難度も大きく違ってくるので、コースの選び方はとても重要なポイントとなる。ビューティフルな背景を楽しみながら、自分の腕前に応じたドライブを楽しめるところが『アウトラン』の大きな魅力なのだ。

ステージ1



COCONUTS BEACH

ステージ2



BIG GATE

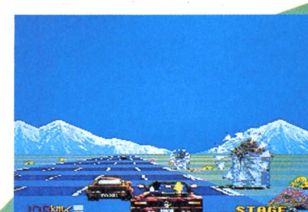


WALLS

ステージ3



DESERT



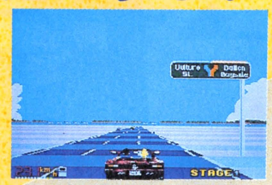
ALPS



CLOUDY MOUNTAIN

標識を見落とすな！

沿道には、カーブを示す標識や、分かれ道が近いことを示す標識が出ている。こういった標識を見落とすと、カーブを曲がりきれずにコースアウトしてしまったり、道順を間違えて自分の考えている道順と違うコースに行ってしまったりするおそれがある。そんなことにならないように、標識には常に気を配って走るようにしよう。



⬅この標識があったら、分かれ道はすぐそこだ。

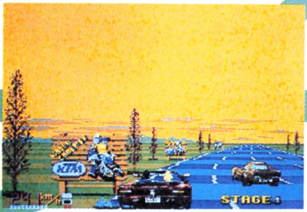
ステージ4



WILDERNESS



OLD CAPITAL



WHEAT FIELD



SEASIDE TOWER

ステージ5



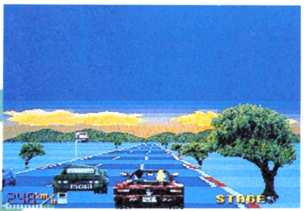
VINYARD



DEATH VALLEY



STONE HILL



DUAL WAY



LAKESIDE

的確な走りを研究せよ

『アウトラン』のコースは、平たんな道ばかりではない。急カーブもあれば、ジグザグコースもあるし、アップダウン（上り下り）のきついコースや、舗装されていないダートコースもある。どんなコースでも、クラッシュしないように慎重に走るだけなら簡単なのだが、制限時間内にチェックポイントを通過しなければならないとなると、とても難しくなってしまう。ムダなタイムロスをしないように、的確に走らなくてはいけないのだ。さまざまな状況に応じたドライビングテクニックをマスターするには、何度も練習することと、コースを頭にたたきこむことが大切だ。



⬆常に前方に気を配り、ライバル車の動きをよく見ることが大切だ。



⬆上り坂では前が見えなくなる。路肩を走っているとクラッシュしやすいぞ。

エンディングいろいろ

ステージ5を走り抜けて、見事にゴールインすると、エンディングシーンが見られる。左のコース表を見てもらえばわかるとおり、ステージ5には5つのコースがあり、どのコースを選んだかによって、エンディングのパターンも違ってくる。大勢の観客に祝福されるハッピーなエンディングから、思わず「ありゃりゃ……」といいたくなるような、ギャグタッチのエンディングまで、5種類のパターンが用意されている。下に3パターン紹介したけれど、ほかにもまだ2種類のエンディングがあるのだ。すべてのエンディングを自力で見られるようになるまで、『アウトラン』との戦いは続くのだ。



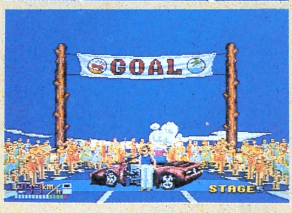
⬆ステージ5を走り切るとゴールイン。この後に感動のエンディングが……。



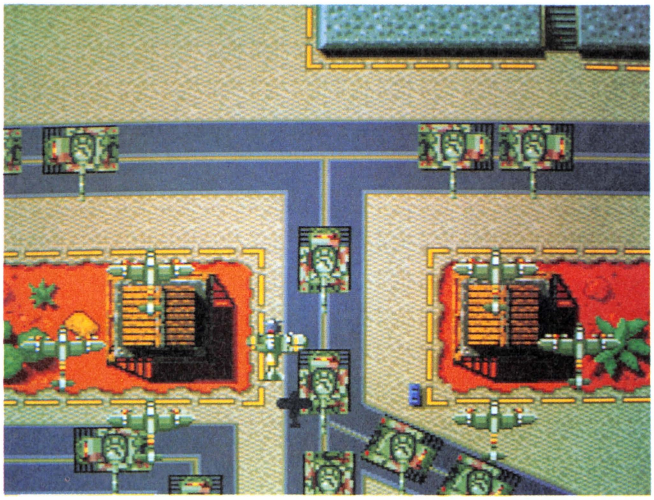
⬅たくさんの仲間に、胴上げで祝福されるエンディング。ジーンとくるぜ。



⬆魔法のランプをこすると、美女たちがどこからともなく現れて……。



⬅ゴールインしたはいいけれど、テスタロッサがギブアップしちゃった。



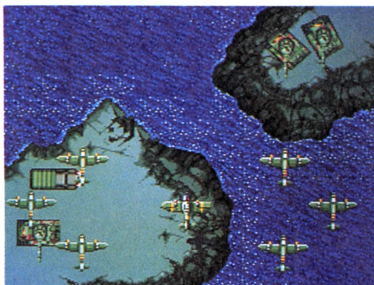
大旋風

NECアベニュー／発売日未定／価格未定 STG

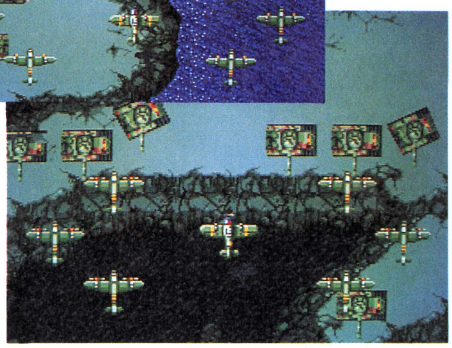
日本男児推奨・超難度空中戦

東亜プラン伝統の「縦スクロールSTG」の流れをくむ空中戦ゲームだ。

バリバリのパワーアップやボンバーはもちろん、このゲームの特徴として「護衛機」を呼ぶことができる。一緒に攻撃してくれるのだが、被弾すると「天皇陛下万歳」(とは言わないけど) よろしく敵に突っこんでいくのだ。まさに硬派な、ついでに難度も硬派な内容！



⬅普通は単独での侵略だけど、この途開発画面では援護機が出現。

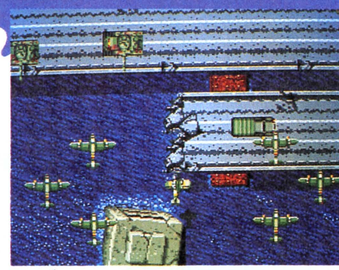


➡本当なら、敵弾が当たると、適機めがけて体当たりを敢行。

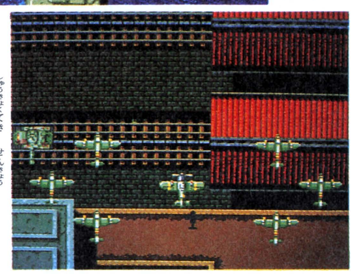


➡リアルなグラフィックの地上に、さまざまな敵が出現する。大きさもカタもいろいろだ。

ガンガンと連射連射!!

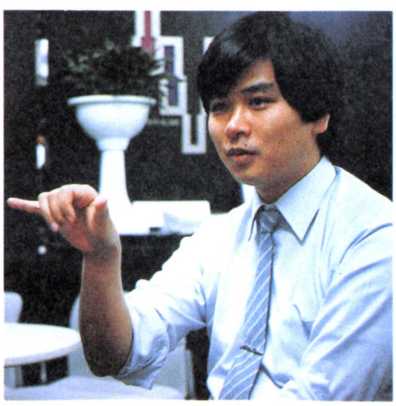


⬅敵には、かなりのカタさを持った奴もいて、ほっとくとけっこうめんどうになる。早めに破壊だ!!



➡この、終局的な戦況に、キミは大旋風を巻き起こせるだろうか!? 道のりは長いぞ!!

ナゾのPC・SG両対応ソフトとは!?



多部田俊雄氏

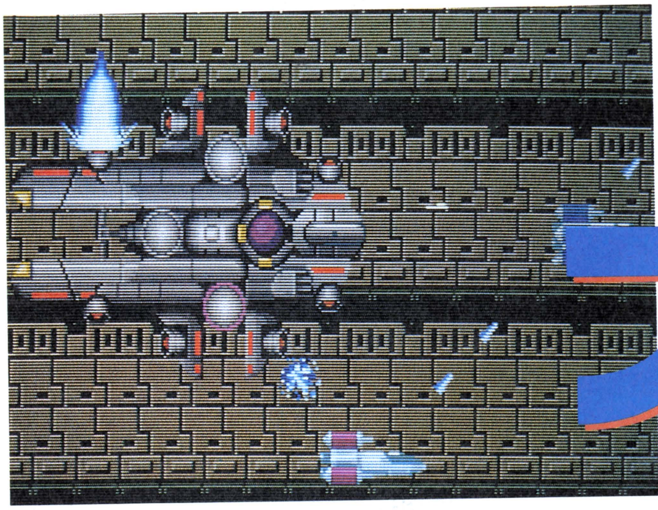
⬅"納得できないソフトなら発売を延期してもいいものを作る"というポリシーを持つ多部田さんだ。

SGは、PCエンジンの映像チップを2個搭載していて、2倍の映像表現力を持っていますが、SG専用でない従来のカードを差しても片側の映像チップのみが使用されるため、現行PCと全く変わりがないということはみなさんご存じだと思います。PC・SG両対応ソフトは、差されている本体がどちらであるかを自動判別し、SGであった場合には2個のチップを使用して、画像を向上させるという新しいシステムを取り入れたソフトです。

では具体的に何がどう変わるのかといいますと、たとえば『ダライアス・プラス』では、ボスキャラ戦闘時の弾をバリバリ撃つソフトでも、キャラクターが見ずらくなるということがありません。また、『フォゴットン（ロスト）ワールド』では2人同時プレイが追加されるという具合に遊び方自体が広がることも予定しています。

今のところ両対応ソフトはHuカードのものばかりですが、SG用CDロムシステムの仕様が決まり次第、可能な限りの対応をしていく予定ですので、ユーザーのみなさん、今しばらくのご辛抱を！

あと、発売延期で名高い（うぅっ！）NECアベニューですが、この6月からは毎月コンスタントに1、2作の発売をお約束できそうです。また、パワースティック(仮)をはじめとする「ソフトを楽しむ周辺機器」も手掛けていく予定です。みなさん、今後のNECアベニューに期待してください！



ヘルファイアー

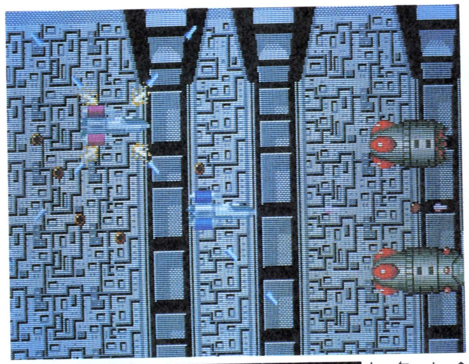
NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG

弾よけの快感がSTGの快感

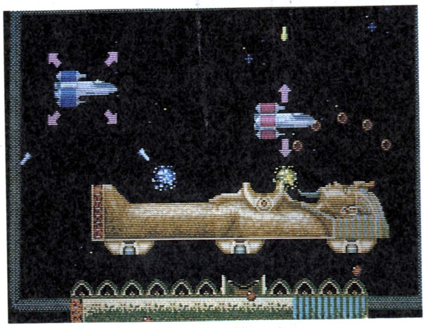
こちらも東亜プランのアーケードゲームからの移植だが、同社にしては珍しい横スクロール。ついでに言うとノスタルジックな戦闘機モノではなく、バリバリのSFモノだ。

自機の攻撃方向が選択できるのが、このゲームの特徴。かたい敵が多い中、攻撃パターンをうまく使いこなしていくのがポイントだ。

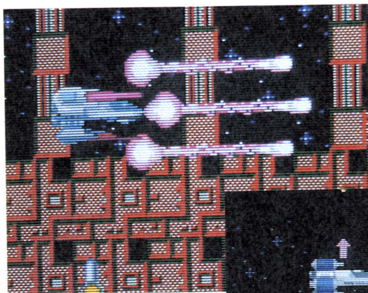
これまたゲームの難度は高めなので、「本気でシューティングしたいぜっ！」という、手ごたえを求めている人にはオススメだね。



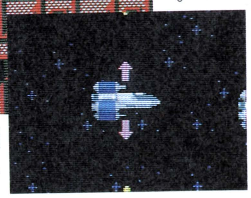
⬆ハードな手ごたえを持つステージも、さまざまなものが用意されるぞ。



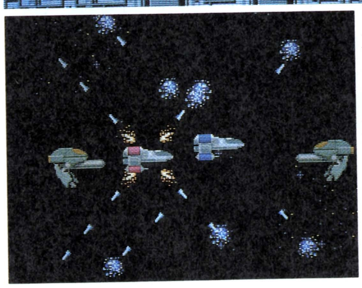
⬆デカキャラとの対決もこの通り。とってもクリアーな画面でSTGをエンジョイできそうだね。



➡ショットの発射方向を選択できるのは、このゲームの大きな特徴だね。



⬅自機のショットは、だんだんとパワーアップさせることができる。



⬅2P同時でのプレイ。これは、プレイする日が楽しみになってきた!!

PCエンジン版画面初公開!!

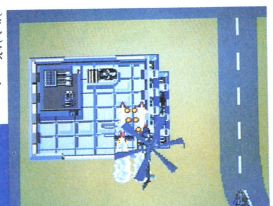
サンダーブレード

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG

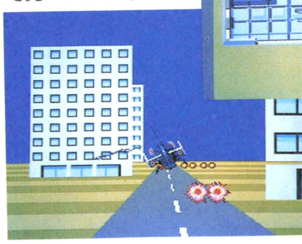
こだわっての作品です

2Dと3Dの2つの展開が楽しめる、戦闘ヘリシミュレーション。けっこう渋めの内容で、ゲーセンではこだわりのあるファンが多かったのが、このゲームだ。

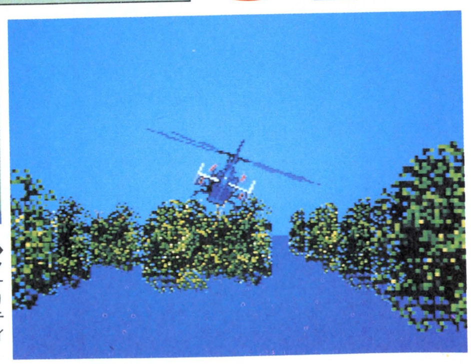
PC版移植の話が出て久しかったけれど、お待たせしました、ついに画面をお見せできる日が来たぞ。さあこの「こだわりのある画面」、じっくりと見てやってくれい。



➡2Dステージも、ご覧の通りのきれいで立体感のあるできだ。早くボスを見てみたいね。



⬅このゲームのポイント、3DSTG面。



➡クオリティーの高いSTGが期待できそうだ。

TAITO

パズルゲームから、かわいいアクションゲームまで、なんでもアリのタイトーだい。『ドンドコドン』をはじめ、期待の新作がズラリと勢ぞろい！

タイトー





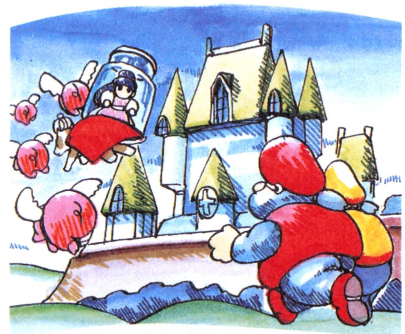
DON DOKO DON
ドンドコドン

タイトー／5月31日発売／¥6,600　ACT　3M

トンカチ片手のコミカルACTだぞ

★メアリーランドのものがたり

平和なメアリーランドの大工、ボブとジムの2人組は王様の命令で新しいお城を建てることになりました。ところが、柱にするための大きな木を切ったとたん、中からたくさんのブタが現れ、王様とお姫様をさらっていってしまったのです。さあ、たいへん。ボブとジムはトンカチを持って、2人を助けに不思議の国へと出かけました。



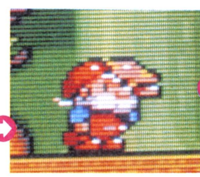
叩いて、かついで、ぶつけちゃえ

基本テクニック

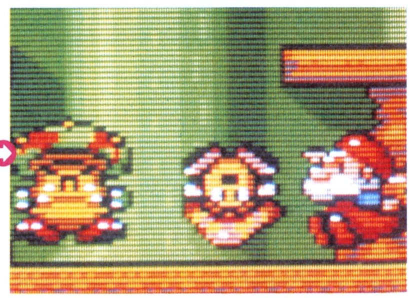
このゲームでは、敵を倒す方法がちょっと変わっている。トンカチで気絶した敵を持ち上げて、カベや敵にぶつけてやっつけるんだ。叩いただけで倒せないのがミソだね。



⬇トンカチで叩く！つぶれた姿がカワイイ。



⬆つぶした敵に重なると、かつぎ上げるぞ。



➡投げつけて、敵やカベにぶつけちゃえ！

こんなテクニックもあるのだ

カベ抜け



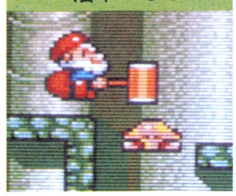
⬆カベにピッタリくっついて、向こう側にいる敵を叩く！

たくさん投げ



⬆つぶした敵を、いっぺんにかつぐこともできる。

落下つぶし



⬆落下中の敵を叩けば、下にいる敵もつぶれるぞ！

ゆか抜け



⬆ゆか下から上にいる敵をトンカチで叩いちゃえ！

コミカルなキャラがわんさか登場!!

たたくと分裂しちゃうぞ



⬆こいつはミニマム。叩くとこんなふうにつぶれて……。



⬆2匹に分裂してしまう。最高4匹まで分裂するぞ。



⬅小さな方から倒さないと、こんなになっちゃうぞ。

長ーい舌が武器のイモムシなのだ



⬆左のトンネルから出てきたコイツはウォーム。見た目はかわいいんだけど……



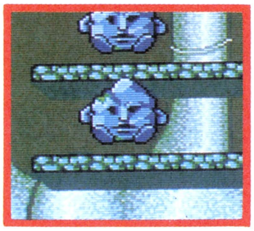
⬆油断してると、こんなふうに長〜い舌でまきとられてしまう。



⬅そして、最後には食べられてしまうんだ。ひぇ〜!

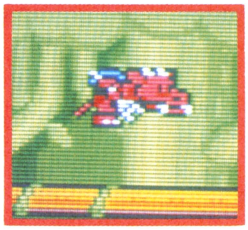
こいつはつぶせない

敵の中には、岩でできていて、つぶせないヤツもいるぞ。こんなヤツらは、叩きまくったり、つぶした敵をぶつけて倒すしかないんだ。



タイムアップでこんにちは

1つのステージを一定時間クリアできずにいると出てくるのがコイツ。コイツだけは、どんなことをしても倒すことができない無敵キャラだ。



こんなやつもいる



⬅チャオスは、ハンマーの攻撃を盾で防御しようとするぞ。う〜ん、なんて生意気なヤツ。



⬅敵じゃないけど、こんなトラップもある。鉄球の部分に当たるとやられてしまうのでご用心!



⬅キレイなお姫様みたいだけど、うかつに近づくと氷の魔法で凍らされてしまうぞ。



⬅ビショップの石の魔法は、ボブたちの位置をサーチして落ちてくる。立ちどまると危険だぞ。

ボブ&ジムを助ける 9つのアイテムだぞ



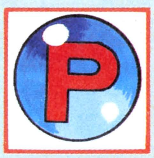
薬水

ボブたちの歩くスピードを速くするアイテム。取れば取るほど速くなる。



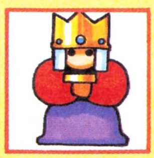
ユンケル

取るとパワーレベルが1上がる。投げた敵の貫通力を強化するアイテムだぞ。



マキシマム

取るとパワーレベルがMAXになり、投げた敵が、進行方向の敵全部を倒す。



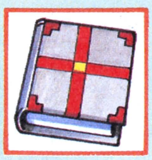
マニフォー

これを取ると、一定時間だけ敵が石像のように動けなくなってしまう。



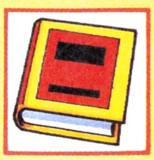
星ふる砂

上から星がたくさん降ってきて、そのステージの敵を全部やっつけてくれる。



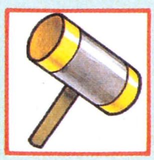
ブックオブデス

この本を取ると、敵全部をやっつけてフルーツの状態にしてしまうのだ。



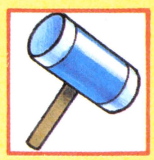
ブックオブブブレル

その名のとおり、取ったとたんに敵が全部つぶれた状態になってしまう。



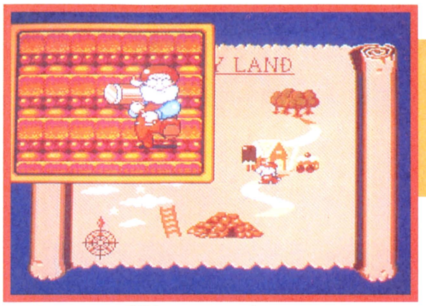
デスハンマー

このハンマーを取れば、トンカチで叩くだけで敵を倒すことができる。



フライングハンマー

ハンマーを飛ばして、遠くにいる敵をつぶすことができる便利なアイテム。



⬆各ラウンドの冒頭でマップが見られる。

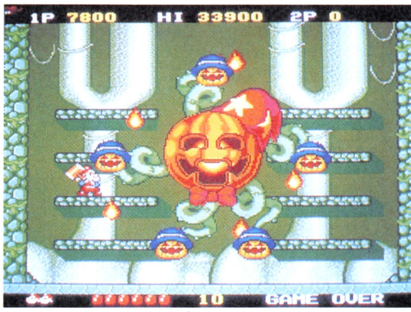
STAGE1～49を バッチリ見せちゃう

面クリタイプのアクションゲーム『ドンドコドン』のステージ数は50。そのうち、最後のボスを除いた49ステージを見せちゃうゾ！　各ステージにはいろんなしかけがあるし、キャラクターもかわいいから、50もあるステージだって多いとは感じないはずだヨ。

ROUND 1



まずは森のシーンからスタート。敵キャラもキノコやウサギなど、森の中らしいヤツばかりだぞ。操作を覚えるつもりでトライしてね。



BOSS パンプキン・スペクター

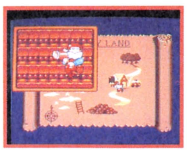


火の粉をまきちらし、つるを回転させる。つるの先のパンプキンデーモンを叩いて本体にぶつけちゃえ！





ROUND 2



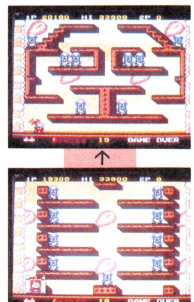
見るからにおいしそうな、おかしの家のシーン。ベルトコンベアみたいなアメのゆかや、ポンポンはずむマシュマロのゆかが楽しいぞ。



BOSS ビックリラット



ピョンピョンはねまわりながら、アメ爆弾をばらまく。食べ物をそまつにするなんて、とんでもないヤツ。





これは絶対おもしろいよ!! タイトー宣伝部ピロリン川島

さあさあお立会い!!　いそがしい人もいそがしくない人もよってらっしゃい、見てらっしゃい!!　タイトー自信のおすすめアクション『ドンドコドン』の登場だよ！

平和な国メアリーランドに起きた一大事。大工のボブとジムがさらわれた王様とお姫様を助けるべく大冒険!!　森のシーンやお菓子の家のシーン、そしてダンジョンなど計50面がキミを待っているよ。頼りになるのは、頭脳と勇気と1本のトンカチだけ。はたしてキミはどこまで突き進めるかな？

1人でも、2人でもおもいっきり楽しめるこのゲーム、協力し合ったり邪魔しあったりと遊び方もいろいろ。

かわいいキャラが繰り広げるゆかいな戦いを楽しんでね!!



⬅これぞ私がおすすめする最高のボスキャラ。このハデさがたまらんわけね。



ROUND 3

ここは冷たい氷の洞くつのシーン。全ステージがツルツル滑る氷のゆかでできている。大きな動きは命とりだよ。

BOSS ヤドカリン



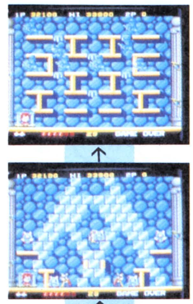
⬅まわりのザコを叩いて、ぶつけてやろう。



⬅倒すと、こっぱみじんにとびちり、あわれな姿に…。



⬅長い触手をのばして、襲いかかってくる。





ROUND 4

夢がいっぱい、メルヘンチックな不思議の国のシーン。だけど、危険もいっぱいなのだ。回転フロアなども登場するよ。

BOSS きのしも



⬅ステッキをふりながら、あくまでも陽気なヤツ。

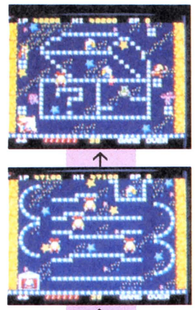


⬅ステッキを持ったまま、グルリンと一回転。



⬅シルクハットにタキシード、手品師みたいだ。









ROUND 5

いよいよ、最終ラウンド、ダンジョンのシーンだ。ここまでくれば、お姫様たちの救出は近い……といいたいけど、最終ラウンドだけに敵がてごわい。これまでに身につけたテクニックのすべてを駆使して、先へと進もう。はたして最終ステージでボスを待つものは？



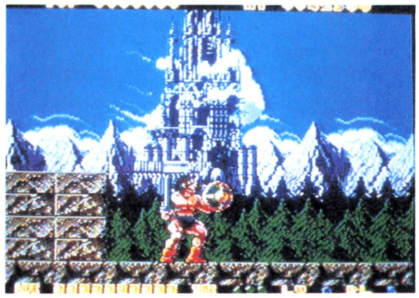


はたして最後のボスは？

タイトー新作ソフト大紹介

先月号でお知らせした、タイトーの数多い新作ラインアップ。そのうちのいくつかが、PCエンジン版の画面を見せてくれるところまで完成してきたぞ。どれも途中バージョンなのに、アーケードのオリジナル版に負けないほどのデキ。これは完成度の高い移植が期待できそうだね!! 乞う、ご期待だ！

RASTAN SAGA II ラスタンサーガII

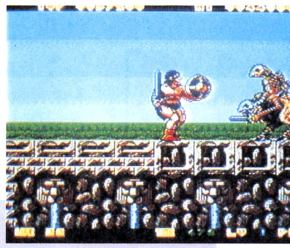


タイトー／7月発売予定／価格未定　ACT　3M

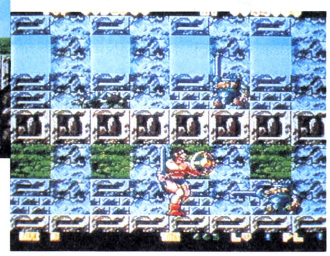
神話のような世界で魔物を打ち倒せ!!

タイトー新作タイトルの中の注目作『ラスタンサーガII』。この作品もいよいよ完成に近づいてきたぞ。

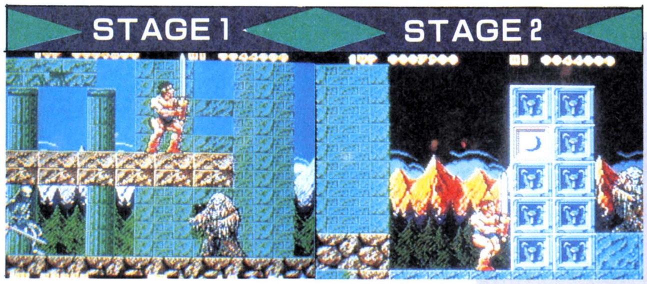
このゲームは、横スクロールステージをガンガン進んでいくタイプのACT。アスレチック面ではジャンプ、通常面では途中で手に入れる武器の使い方、それぞれの操作がゲーム攻略のカギになってくるぞ。待ち受ける強敵を打ち倒せ!!



⬆敵キャラの多くは、マイキャラと同じぐらいでかいヤツらだ。しかも1回の攻撃では倒せないヤツがほとんど。

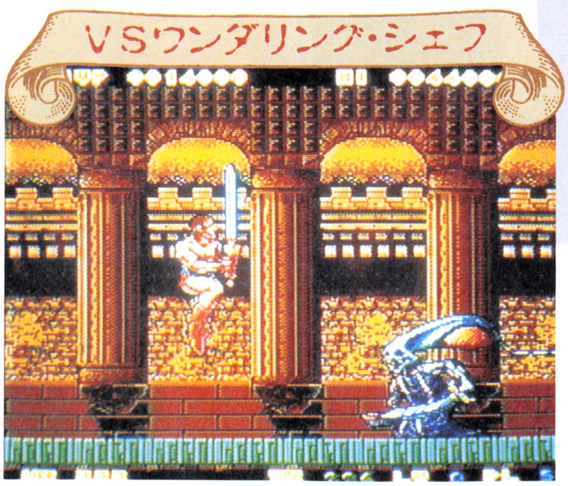


⬇1つの画面内で、進行ルートを選ばなくてはいけない所が多い。選んだルートで、敵の多い少ないもある。



➡リアルなモンスターデザインが、不気味で気持ちいいね!!

⬆ブロックを壊しながらとか、ジャンプで穴を跳び越えたりという場面が多い。

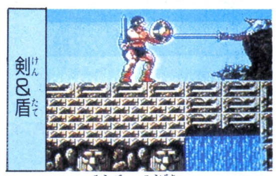


⬅鋭い長剣と、サソリのような尻尾で攻撃してくる。ほとんどスキがないから、玉砕覚悟で突っ込んで叩くしかない!?

3種の武器を使いこなせ

主人公の使う武器は全部で3種類。ゲームスタート時は基本の"剣＆盾"を装備しているんだ。他の"長剣"や"鉄の爪"は、敵を倒すとときどき出てくるぞ。

武器はもちろん攻撃用に使えるけど、何もしていない状態では防御にも使えるんだ。



⬆ノーマル装備。攻撃のスピードや威力が他の2つのちょうど中間。



⬆鋭利な3本の小刀を爪状に取り付けた武器。迅速な攻撃が可能だ。



⬆間合いが長く、威力も抜群！ ただし、連続攻撃は遅い。



タイトーパワー爆発!!

3/25"タイトーファン感謝デー"リポート

去る3月25日の日曜日、最新ゲームなどを無料で解放したイベント"タイトーファン感謝デー"が開催された。当日は、アーケードからPC、ファミコンなどの最新作がズラリと並び、"ゆうゆ"をまじえたクイズ大会などで大盛況だったぞ。





⬅タイトーの人たちと、ゲームで勝負！ なかなか強いぜ。



⬅よ〜く見ると、巨大なコントローラーなんだな、これ。

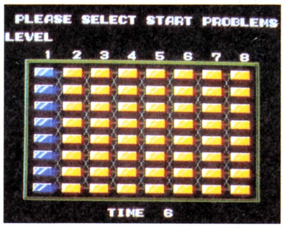
⬆とにかくスゴい人の数。迷路などの人気コーナーでは、なんと1時間以上の行列ができたくらいだった。さすがタイトー!!

パズニック

タイトー
発売日未定
価格未定

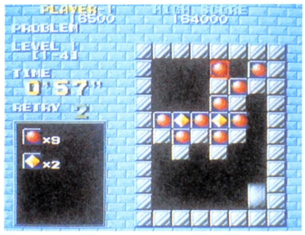
PZG 2M

ブロックをくっつけて消そう！



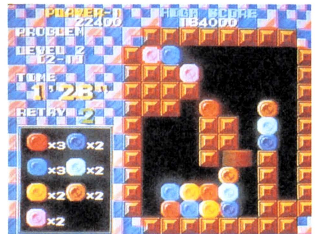
➡チャレンジする面をどれにするか選択できるぞ。

重力の法則にしたがって落下する、マーク付きのブロック。そのマークが同じブロックをくっつけて消す、というのがこのゲームの基本ルール。各面は、それぞれ制限時間が設定してあったり、用意してあるブロックの数が奇数だったりと、手ごたえ十分だよ。



➡どれから消すのか？ 残ったブロックの数も考えておかないとね。

⬅各ラウンドの条件や難易度も多種多様だ。キミはどこまで進めるかな？



クリアするとこ〜んなデモが…！



➡一定の面数をクリアすると、こんなデモが登場。コンティニュー用のパスワードも出る。

地獄めぐり

タイトー／発売日未定／価格未定

ACT 3M

冒険いっぱい！ 妖怪がいっぱい！

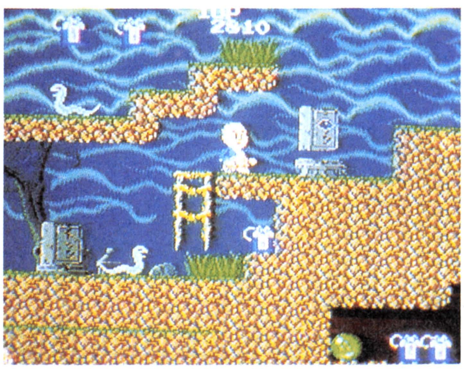
かわいらしい小坊主クンが、コワ〜イ妖怪と戦いながら地獄の中を巡っていく。それがこの『地獄めぐり』というゲーム。地獄の7丁目まであるステージはとっても広くて、しかけや敵も多いんだ。早く地獄への旅に出発したいね！

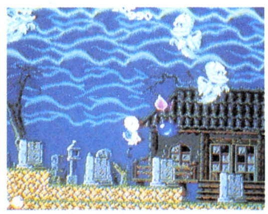
地獄旅行に出発だ!!

墓場、血の池、そして火の海と地獄の名所はたくさんあるよね。このゲームでは、そんな地獄の名所の数々を各ステージの中に取り入れているぞ。



⬆楽しい地獄の旅は、7丁目までの道のりだ。





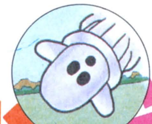
⬅ヘンなじじいの幽霊がフワリフワリ……。えーい！ うっとうしいぞ!!

⬇たくさん出てくるアイテムを、逃さず取るのも楽しみのひとつだ。

⬅出演する妖怪は、伝説などでおなじみの有名どころだよ。



FACE

はにい おんざ ろおど

フェイス／発売日未定／価格未定　ACT　4M

"はにいシリーズ"第２弾の登場だ！

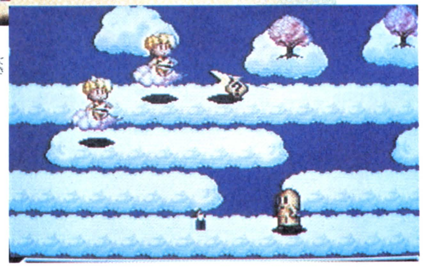
タケミナカタ率いる闇の軍団が、過去から歴史を塗り変えようとしている。はにいは、仲間のれもんと一緒に、タケミナカタの謀略を阻止するため出撃していったが……。

という感じで始まる『はにい　おんざ　ろおど』は、"はにい"と名前がついてはいるが、前作とは全然違うゲーム。前作が空を飛びまわるSTGだったのに対し、今度は横にスクロールする道を、ツッタカツッタカ走っていくアクションゲームになっているんだ。

今回のはにいの攻撃は、"はにいキック"だけ。これを駆使して敵をけ散らすわけだけど、なかにはジャンプだけで切り抜けるところや、ボスキャラが出現するという場面もあるんだ。アクションゲームファンは、今から楽しみだね。



⬅はにいのキックがさく裂！でもうまくタイミングをとらないとスカッと空振りするぞ。



➡敵キャラもユニークなやつばかりだけど、なかには飛び道具を使ってくるやつも。

アイテムを取ってがんばるのだ

アイテムの種類もこんなにたくさん!!

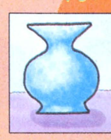
ひんぱんに出現するアイテム、逃さず確実に取っていこう！

?のツボ



⬅これは点数アイテム。できればほしいけど、ムリは禁物だ。

青いつぼ



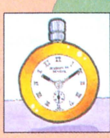
⬅20個取ると１UPするぞ。取れば取るほどオイシイアイテム。

まがたま



⬅画面上の敵が一掃される。敵が多いときはぜひほしいアイテム。

とけい



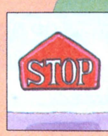
⬅ステージの残りタイムが増えるぞ。モタモタしたとき有効だ。

だいまじん



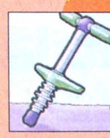
⬅無敵になるぞ。はにいを怒らせると、大魔人になるとは笑える。

ストップ



⬅敵の動きが一定時間止まる。そのすきに敵をビシバシ倒そう。

ホッピング



⬅ジャンプが高くなるぞ。敵を跳び越えちゃうのもオツなもの？

ジェットエンジン



⬅足からフォーッと火を噴き、空を飛ぶことができる。これは便利だ。

フラフープ



⬅リングを腰のまわりでまわして、敵をビシバシなぎ倒していく。

わっか



⬅敵にめがけて誘導リングを投げる。倒した後は戻ってくるぞ。

火のたま



⬅はにいが突然燃えだす。これで体当たりができるようになるとか!?

くるま



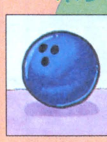
⬅はにいにタイヤがついて、移動スピードが速くなる。これも便利。

はにい



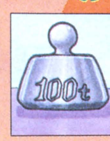
⬅はにいが１人増える。これはなにがなんでも取っておきたい。

ボウリング



⬅頭にボールをのせて歩きまわる。飛ばすとその道の敵が倒せる。

おもり



⬅使うと、地震が起こって、画面の敵が一掃される。タイミング注意。

『はにい いんざ すかい』でPCエンジン界に衝撃的なデビューを飾ったフェイスが放つ、新作ソフトが勢揃い!! 新鮮なうちに、さぁ、どうぞ。

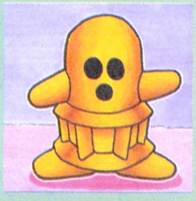
フェイス

2人のかわいい主人公、はにい&れもん

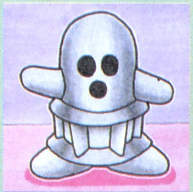
歴史を守るため出撃！

『はにい　いんざ　すかい』で、一躍人気者になったはにいだけど、今回新たに仲間が加わったぞ。その名も"れもん"！　どう考えてもギャグとしか思えないネーミングだけど……。この2人、最初は仲良く走っているんだけど、ひとたびぶつかると、お互い「おっとっと」といったふうに前のめりになるんだ。さらに相手に向かってキックすると、けられたほうはひっくり返ってあたふた、という感じになる。見ためはかわいいけど動きが止まっちゃうんだよね。やりすぎないように。

はにい　れもん



⬆『はにい　いんざ　すかい』のときにも活躍したはにい。今回も大暴れが期待されるぞ!!



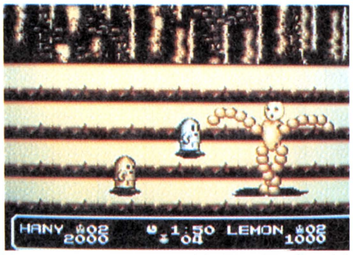
⬆新しいパートナーのれもん。ネーミングは爆笑だけど、はにいの良きパートナーとなるだろう。



⬆「おっとっと!!」仲間どうしでぶつかると、このようによろけてしまうのだ。なんともかわいいね。

⬇「うわあぁっ、落ちるぅ！」一瞬だけどこんな表情が。こういうところも凝っている。なかなかスゴイのだ。





⬆おっと、ボスキャラの登場だ。腕や足の動きがリアルというかなんというか……。そばに寄ってキックしないと倒せないぞ。

熊さん大いに語る！



●開発室室長
熊倉賢一氏

⬅フェイスのゲームをプレイした人ならわかると思うけど、"熊さん"はゲームのようにほのぼのとしてやさしい方なのだ！

今回の『はにい』は横4ラインスクロールで、そのラインもスピードが違っていたり、逆になっていたりするので、自分のパターンを作ることがラウンドクリアの近道です。

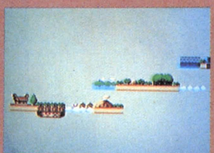
敵は全部で27種類、面は30ラウンド、＋2ラウンドがあり、途中で分岐もします。また、2プレイヤーモードでどつき合いもできますので、やってる人の性格も出てしまうようです。

『はにい』は3部作を考えていますので、(まだ内容は秘密ですし、いつ出るかはわかりませんが）そちらの方も期待していてくださいね！

タケミナカタはどこにいるのか？　旅は長いぞ!!

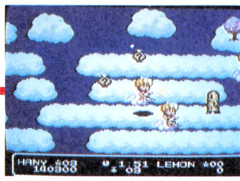
マップで行く先を選べ！

このゲームは、途中でステージが分岐するんだ。どのコースへ行っても、難易度はそれほど変わらないよ。でも、できれば全コースチェックしてほしいなぁ。



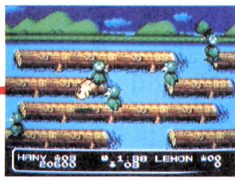
⬆これはマップ画面。この画面でどっちに行くか決めるんだ。後半はかなり分岐が多くなるんだ。

桜雲海

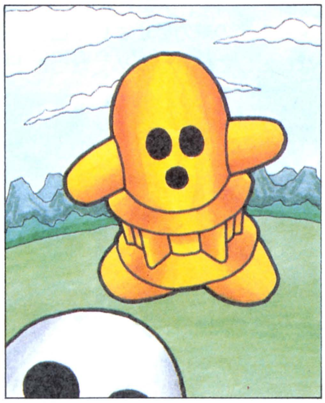


⬆今度は雲の上を走るぞ。敵はカミナリ小僧が出てきて、イナズマを撃ってくる。撃たれる前に攻撃するのがベターよ。

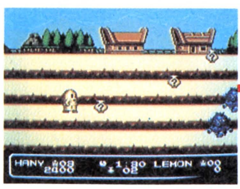
なみだ川



⬆今度は海に浮かぶ丸太を伝っていくステージ。ここのカッパは動いたり止まったりするので、良く見て攻撃しよう。

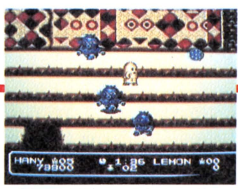


千里の道



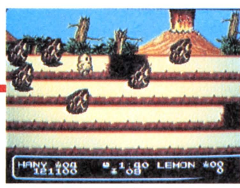
⬆まずはスタート！　長い旅の幕開けだ。ここでは青い土偶が登場するぞ。こいつらを相手にキックの練習を積もう。

不運の洞窟



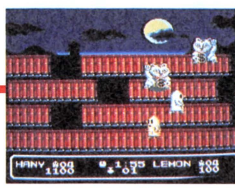
⬆後ろの背景が不気味な洞くつ。ここは強制スクロールじゃなくて自分で走っていかなきゃいけない。敵は1面とだいたい同じ。

ハテナ火山



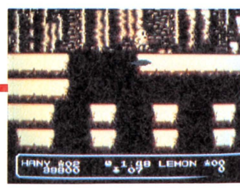
⬆ここは敵が全然出てこないんだけど、かわりに空から火山弾が降ってくるんだ。うっかり触ってしまうとはにいは黒コゲ！

憤怒の屋根



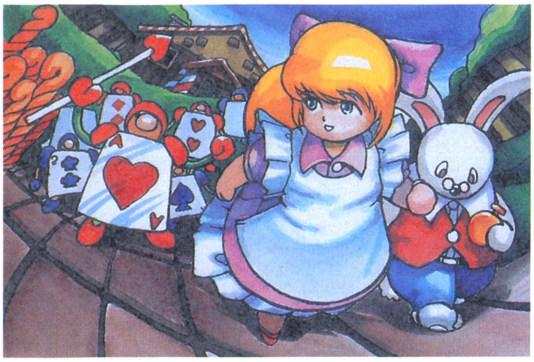
⬆はにいは屋根も走るぞ。敵として出てくるまねき猫は、ピョコピョコ跳びまわるのでなかなか倒しにくいんだ。

悲鳴の洞窟



⬆ここも敵が出ないけど、穴がやたら多いぞ。そしてここを抜けると第1のボスキャラの登場だ。でもまだまだ先は長いのだ。

つづく



不思議の夢のアリス

フェイス／発売日未定／価格未定

ACT 3M

アリスの冒険物語

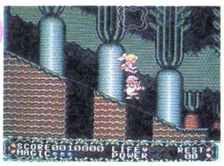
ある夜、アリスが見ていた夢の中に突然魔物が現れ、アリスの夢を悪夢に変えてしまった！ 独り悪夢の中に放り込まれたアリスは、この恐ろしい夢から抜け出すため魔物退治に出かけるが……。

という感じで始まる『不思議の夢のアリス』は、とってもほのぼのとしたアクションゲーム。完全に「女の子向け」を意識しているところが斬新だ。

アリスのできる攻撃は？

悪夢に落とされたアリスは、まったくの丸腰。そんなアリスの攻撃法は〝ふんずけ〟と〝ボイス攻撃〟。〝ふんずけ〟はかなり威力があって、たいてい一撃で倒すことができるんだ。〝ボイス攻撃〟は、1発1発の威力は小さいけど、ボタンを押しっぱなしにしていればためて撃つことができるんだぞ。

ふんずける





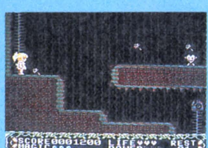
ボイス攻撃

アリスの使えるMAGIC

アリスは攻撃のほかに、4種類の魔法が使えるんだ。ゲームスタート時はレッドマジックしか持っていないけど、各ゾーンをクリアするともらえるぞ。



⬅ゾーンをクリアすると、マジックは増えていく。

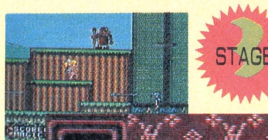


➡レッドマジックを使うと、今まで見えなかったものが！

アリスをまちうけるたくさんの敵！

FOREST

ゾーンAは森のシーン。地形で難しいところはないけど、敵はスジの通ったヤツが多い。トランプの兵隊は強いぞ。





FALLS

ゾーンBは滝のシーン。ザンザン滝が流れるなかをアリスは進んでいくぞ。足場がないのでジャンプに注意しよう。



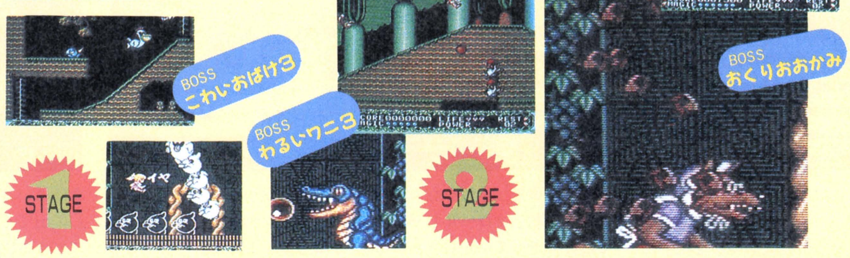




VEGETABLES

ゾーンCは地底のシーン。ここの背景はなかなか楽しいぞ。敵もかなり強力になっているので気を抜かないように。







琉球 りゅうきゅう

フェイス／発売日未定／価格未定

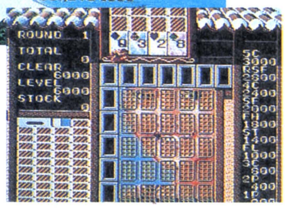
ETC 2M

ポーカーの役を作れ

パソコンでヒットしたパズルゲームの『琉球』がいよいよ登場だ。ゲームの内容としては、トランプのカードを落として下につみあげていき、ポーカーの役を作るというもの。５×５のスペースをすべてうめたところで、タテ、ヨコ、ナナメの各ライン上にできたポーカーの役を計算するんだ。できるだけ多く、しかも点数の高い役を作らなきゃいけないから、これは一筋なわではいかないぞぉ！



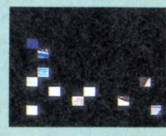
⬅いかにも南国といった感じだね。



➡バックにうっすら背景が見えてる。

クリアすると女の子が現れる

面を終わらせると、さまざまなグラフィックが表示される。でも、ただ出てくるんじゃなくて、点数が高ければ高いほど見られる範囲は広いのだ。



➡あらら、これしか見れないや。

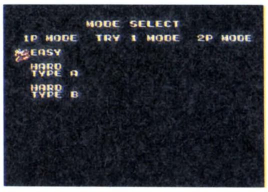


⬅おっとぉ、かなりきたぞ!!

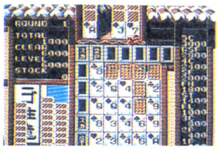
モードがとても充実！　これは遊べるぜ！

1Pモード

１Pモードでは、各面下限値が決まっていてそれをクリアしないと次の面には進めないぞ。

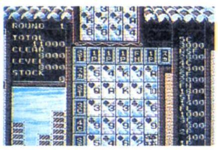


イージー



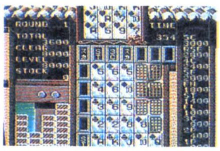
一番下のカードだけオープンされているモード。『琉球』の基本。

ハードタイプA



下から３段めまでオープンされているモード。ちょっと考えるぞ。

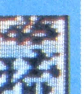
ハードタイプB



タイプAと変わらないが、時間設定がついている。これはあせる。

琉球カードとは？

ゲーム中、“琉”の字が書いてあるカードが出現するけど、これはオールマイティに使えるカード。使えるぞぉ。

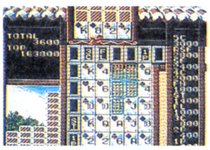


トライ１モード

１Pと大差ないけど１回ポッキリというモード。どれだけかせげるかがポイント。

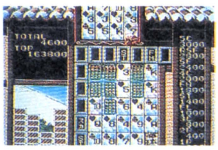


イージー



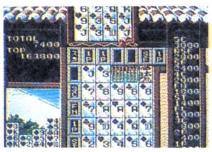
１面だけだから、じっくり考えて高得点をねらっていこう。

ハード



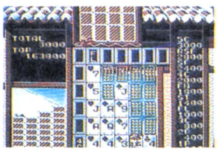
１Pのハードタイプ Aと同じ。よく考えないとハマるぞ。

オープン



全部オープンされている。高得点を取るチャンスだ!!

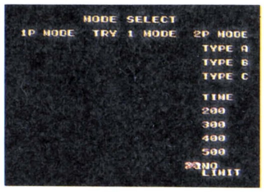
ヤンバル



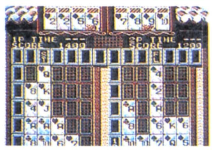
こちらは打って変わって全部ふせてある。カンに頼るしかないぜ。

2Pモード

２人で同時にプレイする。時間設定もあるので、興奮度は抜群。ぜひやってみてね。

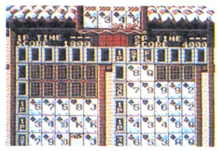


タイプA



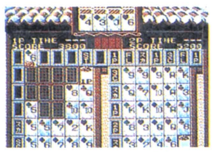
カードを取る部分が各プレイヤーごとにある。１Pと変わらない。

タイプB



カ－ドを取る部分が１つ。自分の欲しいものを確保しよう。

タイプC



先に作られた役は、もう１人が作っても無効になってしまうぞ。

タイム設定ができるのだ

２Pに限り、それぞれのプレイヤーのタイムを設定することができるんだ。苦手な友達にハンデをつけるときにいいね。

勝PCエンジン

3月31日付

Soft Hit Chart

ソフトヒットチャート

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げベスト10

1 源平討魔伝

前回 ―↑

ナムコ

ACT 4M

6,800円

3月16日発売

1634点



いままでこんなに痛快にしゃべりまくったソフトがあっただろうか。

2 スーパーダライアス

前回 ―↑

NECアベニュー

STG CD

6,800円

3月16日発売

896点



ドルビーサラウンド対応というところも話題の本格シューティング。

3 コズミックファンタジー

前回 ―↑

日本テレネット

RPG CD

6,780円

3月30日発売

548点



越智一裕氏が全面的に監督したRPG。アニメファンを捕らえたか。

4 スペースインベーダー

前回 ―↑

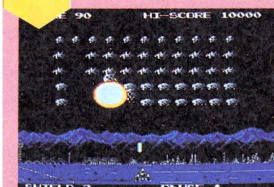
タイトー

STG 2M

5,800円

3月3日発売

387点



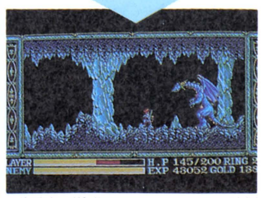
リバイバルというのと新しい部分の面白さの両方がうけているぞ。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格	発売日
6 ↑	1	199	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	SLG 3M B.U	5,800円	'89年9月
7 ↑	―	145	倉庫番ワールド	メディアリング	PZG 1M B.U	5,400円	3月16日
8 ↑	―	132	熱血高校ドッジボール部	ナグザット	SPG 2M	5,800円	3月30日
9 ↑	―	110	USAプロバスケットボール	エイコム	SPG 3M	5,600円	'89年12月
10 ↑	―	102	ゴールデンアックス	日本テレネット	RPG CD	6,780円	2月24日

前人気ベスト10

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル形態
1	―↑	632	イースⅢ	ハドソン	RPG CD
2	―↑	303	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	ACT 4M
3	―↑	258	ヴァリスⅢ	日本テレネット	ACT CD
4	2↓	220	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG CD
5	5	207	アフターバーナーⅡ	NECアベニュー	STG 4M
6	―↑	187	大魔界村	NECアベニュー	ACT 8M
7	―↑	175	最後の忍道	アイレム	ACT 4M
8	6↓	163	桃太郎活劇	ハドソン	ACT 4M
9	―↑	138	イメージファイト	アイレム	STG 4M
10	―↑	110	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	RPG 4M

1位イースⅢ



画面はパソコン版です。

↑発表と同時に1位。やはり前作『イースⅠ・Ⅱ』の出来の良さでか。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

今月号から2ページに増えてパワーアップしたヒットチャート。待っていたかのように人気ソフトの発売で、エンジン市場は加熱気味!?

5 スーパーバレーボール

前回 30
ビデオシステム
SPG
5,800円
2月7日発売
289点



友だちと対戦するのが燃える。BGMがなくてちょっと寂しいけど。

売り上げの1位は予想通りに新登場の『源平討魔伝』が制した。PCエンジンの名作ソフトの1本になりそうな出来の良さだが、難度が高すぎるという声も多い。2位の『スーパーダライアス』もCDソフトにしては、大健闘している。シューティングにしては長く遊べるゲームなので、これもロングセラーの可能性あり。

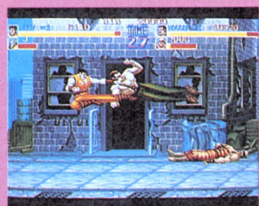
前人気の方では、発表されたばかりの『イースIII』がいきなりトップ。今回の集計に間に合わなかった『天外魔境II』との次回のポイント争いが非常に注目される。ファミコンソフトなどでもそうだけど"2"とか"3"とかの続編が売れるというのはPCエンジンでもおんなじなんだね。

アーケードベスト10

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	—	ファイナルファイト	カプコン	ACT	89
2	—	ビーストバスターズ	SNK	ACT	72
3	—	苦胃頭捕物帳	タイトー	ETC	69
4	—	テトリス	セガ	PZG	51
5	—	1941	カプコン	STG	47
6	—	クラックス	ナムコ・アタリ	PZG	34
7	—	スーパースターズ	テクノスジャパン	SPG	32
8	—	フォートラックス	ナムコ	SPG	29
9	—	カプコンワールド	カプコン	ETC	24
10	—	ファイナルラップ	ナムコ	SPG	22

●協力 ナムコ広報センター／タイトーマーケティング部

チャート創設第1回目の記念すべき1位は、カプコンの格闘アクション『ファイナルファイト』だ。CDロムにもなった『ストリートファイター』(PC版は『ファイティングストリート』)の続編で、忍術、マーシャルアーツ、プロレスを得意とする3人が主人公。



⬆2人同時プレイが燃える。しかし、こんなの(中央)が市長だとは。

『1942』『1943』と続いた戦闘機シューティング『19－』シリーズに最新作として加わった『1941』が5位に入った。前作との大きな違いは、地上物の攻撃が加わったこと。従来から出ていたデカキャラもパワーアップしていて超エキサイティングだ！



⬆アクロバチックな敵の編隊を全滅させるとアイテムが出るぞ。

USAベスト10

順位	前回	ソフト名	ジャンル
1	—	ダンジョンエクスプローラー (DUNGEON EXPLORER)	RPG
2	—	ビジランテ (VIGILANTE)	ACT
3	—	ガンヘッド (BLAZING LAZERS)	STG
4	—	魔境伝説 (LEGENDARY AXE)	ACT
5	—	R-TYPE I＋II (R-TYPE)	STG
6	—	エイリアンクラッシュ (ALIEN CRUSH)	ACT
7	—	パワーリーグ (WORLD CLASS BASEBALL)	SPG
8	—	パワーゴルフ (POWER GOLF)	SPG
9	—	ビクトリーラン (VICTORY RUN)	SPG
10	—	ファイナルラップツイン (FINAL LAP TWIN)	SPG

●協力 米国TurboPlay誌

アメリカ国内では他機種に比べてやや出遅れぎみだった、Turbo Grafx16だが今年は販売経路の拡大などで台数を伸ばしていきそうだ。

今後はアメリカのオリジナルソフトも出てくるようなので期待がふくらむ。



⬆本体に標準添付の『魔神英雄伝ワタル』の米国版『KEITH COURAGE』。

Game Music おっかけ最前線 ☆第11回☆

そろそろ長雨の季節が到来。雨が降ってしまうと、あまり外には出たくないよね。そんなときこそ家でジックリGM鑑賞！ よーく聴けば、新しい発見があるかもしれないし、梅雨どきのモヤモヤ気分も晴れるってもんだ。新作GMも続々登場するので、これほど適した季節はない!?

新生“アルフ”の登場だ！

なんだかとっても長くて、思わず舌が1回転してしまいそうな名前の“アルフ　ライラ　ワ　ライラ”。ひとくちに言ってしまえばカプコンのサウンドチーム内で結成されたバンド。スタート当初は女の子4人のバンドということでけっこう話題になったんだけど、このたびイメージチェンジということで、男性のサウンドメンバーを引き入れて、新生“アルフ　ライラ　ワ　ライラ”として再スタートになった。さらに、今までは女の子4人メンバーだったけど、今度の“アルフ　ライラ　ワ　ライラ”は、カプコンのサウンドチーム全体の名称として使われることになったんだ。つまり、サウンドのメンバーなら、誰でも“アルフ　ライラ　ワ　ライラ”というわけ。

そんな感じで今回のアルバム『ファイナルファイト』では、下の民谷さん、高岡さん、後藤さんの3人が参加しているぞ。今回は彼ら(彼女ら!?)の録音しているところに乱入して、どんな人たちが参加しているのかを、徹底取材してきた。これで新生“アルフ　ライラ　ワ　ライラ”の全貌がバッチリわかるぞ！



⬅3人そろって打ち合わせ中におじゃましてしまいました。



⬅みなさん、曲づくりにポリシーを持っている人ばかりなのだ。

ファイナルファイト

G.S.M. CAPCOM 3

ポニーキャニオン/5月21日発売/¥3,500/PCCB-00030

出てくる敵をかたっぱしから倒していく爽快感が売りのアーケードゲーム、『ファイナルファイト』のCD2枚組が出るぞ！

同時に『1941』、『戦場の狼II』、『カプコンワールド』、『ハテナはてなの大冒険』などの新作ゲームがぎっしり盛り込まれているんだ。これは最高にお買得だぜ!!



⬅最新ゲームを5タイトルも収録！ しかも時間の総合計が140分もあるのだ!! さらに、前半のアレンジバージョンもよいデキで、組曲なんかが聴きどころだぞ。

今回のアルバムに参加した“アルフ　ライラ　ワ　ライラ”のみなさん♥



名前 **民谷淳子さん**

誕生日 S.39.8.9

血液型 A型

出身地 奈良

代表作は『ストライダー飛竜』、ファミコンでは『スウィートホーム』。今回のレコーディングではメインの『ファイナルファイト』を担当している。

音楽大学の卒業で、作曲を専攻していたとのことで、作曲に関してはキャリアが長い。よく聴く音楽は、GMよりも、クラシックがメイン。



名前 **高岡宏光さん**

誕生日 S.41.6.15

血液型 B型

出身地 大阪

代表作は、今回のアルバムにも入っている『1941』と『カプコンワールド』。高校の頃、バンド活動をしていて、ボーカルをやっていたとのこと（すごー）。

大学の頃は、シンセなどでバリバリ作曲していたそうだ。好きなジャンルはアメリカンロックだけど、自分の作った曲がいちばん好きなんだって。



名前 **後藤真奈美さん**

誕生日 S.39.12.25

血液型 A型

出身地 京都

代表作は『エリア88』、『天地を喰らう』、ファミコンでは『ロックマン』シリーズ。今回のアルバムでは『戦場の狼II』を担当。

音楽大学出身で、ピアノを専攻していた。ファミコンRPGなどはよくやるそうだ。

曲を作るとき心がけていることは、“自分だけの趣味にとらわれず、みんなに気に入られるような曲”を作ること。

GMトピックス

その1 ミス・リリアが、ついに決定！



⬆リリアのイメージを持ち合わせたニューアイドル、杉本理恵ちゃん。みんなファンになっちゃおう。

去る3月26日に東京・新宿のルミネで行われた「ファルコムフェスティバル」で、ミス・リリアが決定した！ 1,873人の応募者の中から選ばれたのは、大阪出身の“杉本理恵”ちゃん。今後は、キングレコードからデビュー。歌手として活動するとのことだぞ!!

その2 『マダラ』のイベントに矩形波が!

去る3月30日、横浜の高島屋でコナミのファミコンソフト『マダラ』のイベントが行われた。そこに矩形波倶楽部が出演して、『マダラ』のサウンドを演奏したぞ!!



⬆またまた矩形波倶楽部の登場！ そのうち大きなステージで演奏してもらいたいね！

その3 幕張メッセが熱く燃えた日!!

3月25日、千葉の幕張メッセで“タイトーファン感謝デー”が開催された。そこでタイトーサウンドチームの女性を集めた“ズンチャチャ”がGMを演奏したのであった!!



⬆女性だけで結成した“ズンチャチャ”。名前もなんとなくかわいらしいね。

G.S.M.1500シリーズ

■マーベルランド

ポニーキャニオン／5月21日発売／¥1,500／PCCB-00026



⬆遊園地の中をかけめぐるこのゲーム、曲もそれっぽくホノボノとしている。

往年の『パックランド』を思い出させる『マーベルランド』。回転縮小機能をうまく生かした画面には定評がある。音楽は内容に沿った遊園地っぽい感じのものが多いぞ。

■空牙

ホニーキャニオン／5月21日発売／¥1,500／PCCB-00027



データイーストの新作STG『空牙』も出る。こちらはかなりハードな感じに仕上がっていて、メタルファンでも楽しめるぞ！

■ロッドランド

ポニーキャニオン／5月21日発売／¥1,500／PCCB-00028



始めにアレンジバージョンとして、交響曲が入っているけどこれがなかなか聴きごたえがあるんだ。まるで映画のサントラみたい!!

GMあらかると 第7回

最近はコナミのGMにハマっているあるしゃるくです。先日、都内某所にて『TMNT（ティーンエイジミュータントニンジャタートルズ）』を発見！ さっそくプレイしてみたけど、タイトル画面とゲームスタート時に、なんと『タートルズ』の歌が流れるんだ！ BGMも『クライムファイターズ』をさらに過激にしたノリで最高なんだ。

おたより募集

このコーナーに対するご意見、GM全般に関するご意見、イラストなど、なんでもOK! ハガキに書いてジャンジャン送ってちょ！

●ゲームミュージックCD CT発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
4/1	ウルトラマンシリーズ	CD CT	ポリドール
4/1	サイバークロス	CD CT	ポリドール
4/1	麻雀学園	CD CT	ポリドール
4/5	スペース・マンボウ	CD CT	キング
4/5	コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアルベストVOL.2	CD CT	キング
4/5	ミュージック・フロムドラゴンスレイヤーⅥ	CD CT	キング
4/21	ウィザードリィⅢ	CD CT	アポロン
4/21	魍魎戦記 摩陀羅	CD CT	キング
4/21	S.C.I.	CD	ポニーキャニオン
4/21	エアバスター	CD	ポニーキャニオン
5/21	ファイナルファイト	CD CT	ポニーキャニオン
5/21	マーベルランド	CD	ポニーキャニオン
5/21	空牙	CD	ポニーキャニオン
5/21	ロッドランド	CD	ポニーキャニオン
5/21	ファイヤーエンブレム	CD CT	ポニーキャニオン
5/21	ゲームボーイグラフィティ	CD CT	ポニーキャニオン

発売日	タイトル	形態	メーカー名
5/25	ファイナルファンタジーⅢ	CD CT	ビクター
6/5	交響詩グラディウスⅢ	CD CT	キング
6/21	レジェンド オブ シュヴァルツシルト	CD CT CD CT	アポロン
7/21	パーフェクトコレクション イース	CD CT	キング
7/25	ウルトラマン倶楽部Ⅱ	CD CT	ポリドール
8/21	パーフェクトコレクション イースⅡ	CD CT	キング
8/25	はにい いんざ すかい	CD CT	ポリドール
8/25	琉球	CD CT	ポリドール

PRESENT

サイトロンレーベルからオリジナルカセットをドバッと大放出!!

10名



ここだけの話だけど、『倉庫番』のオリジナルカセットをプレゼントしちゃうよ！ もちろん非売品だぜ！ GMファンなら応募するだけの価値はあるぞ。ここまでサービスしてくれるなんて、サイトロンさんも太っ腹だねぇ。感謝感激!!

PRESENT

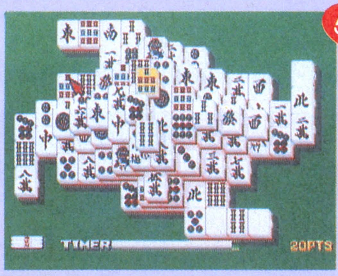
やあ!! みんな元気でやってるかい!? 新学期がスタートして、もうそろそろ1か月…。さあ、みんなもこのコーナーでプレゼントをもらって、新しい生活を幸先よくスタートしようぜ!!

SOFT

上海II

ハドソン／発売中／¥5,800

5名



⬅麻雀パイを使った、パズルゲーム。これはハマれる。

サイコチェイサー

ナグザット／発売中／¥5,800

5名



⬅縦スクロールの本格的シューティング!!

フォーメーションサッカー

ヒューマン／発売中／¥5,500

5名



⬅サッカーゲームの本格派。対戦プレイで熱く燃えるぜ。

GOODS

『ガデュリン』ビデオ

5名

提供／セタ



⬅角川書店、角川スニーカー文庫から小説も出ている『ガデュリン』の世界をビデオで楽しもう!!



⬇『ガデュリン』のオリジナルテレカだ!! どっちが当たるか、お楽しみにネ!!

『ガデュリン』テレカ

計20名

提供／セタ

「天と地と」チケット

20名

提供／角川書店



⬆6月23日より全国洋画系で公開される「天と地と」のチケットを2枚1組で20名様に!!

●4月号の当選者の発表はP.94にあります。

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答えて、このページの中の、キミが希望するプレゼントを明記して、㊑PCエンジン編集部まで送ってね!!

アンケートの答えと、プレゼントの当落はまったく関係ないから、正直に答えてね。しめ切りは、5月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね!!



 イラスト／杉山真理

さまよえる白銀宮

プラチナムパレス

ファンタジー MAIL RPG

第4回

白銀宮の戦い

とうとうフォート・ギヌルオンとラミアン・ラーはあいまみえることに……。場所は、さまよえる白銀宮の中。かくして話はクライマックスに!?



左のハガキを使って応募しよう

ゲームデザイン/遊演体
シナリオ/小泉雅也
イラスト/中村博文

第4回 白銀宮の戦い

白銀宮で繰り広げられる戦いは現実なのか？
――待ちかまえる敵の正体は!?



序章
紫の夜明け

自分のうしろで突如として大歓声がわきあがった。なぜ自分が歓声をあびるのか理由はよくわからなかったけれども、その大歓声を受けてはじめて目が覚めたかのように自分のすべきことがわかった。――足を踏み出せばいいのだ。正面には、磨きあげられた純白の石でしつらえた階段があった。それを上ればいい。それほど長い階段ではない。一段が高めで少し上りにくい。ちょうど9段上ったところで階段は終わって、そこには自分を待っているものがいた。

「わたしは伝達を司るもの、あなたに伝えるべきことをたずさえています」

どこかで聞いたことのある声だと感じたけれども、男とも女とも見えるどこか現実ばなれした容姿には見覚えがなかった。

「しかし、これ以上のなにかを伝える必要はないでしょう。あなたのありようを認め、あなたを受け入れる幾千の声は十分に届いていることでしょうから」

やむことなく背後から響いてくる歓声にもういちど注意をむけた瞬間、目のまえの人物の声がどこで聞いた、誰のものかを思い出した。――さまよえる白銀宮の中。自分の魔法を未熟だと断定したフォート・ギヌルオンの声に違いなかった。

「さあ、目を開きなさい。あなたの目はふたたび外を見ることができます」

ラミアン・ラーは自室のやわらかい寝台のうえで目覚めた。夢を見た。漠然とした内容のわりに強い印象がのこる奇妙な夢だった。

寝台をおりて窓辺に歩みよった。夜が明けようとしている。夕焼けで東の空が赤く染まるように、西のほうの空が、東から昇りつつある陽の光を夜のなごりに映して深い赤紫に染まって見える。しばらくその彼方を見つめつづけたあと、小さくつぶやいた。

「そうか、白銀宮が現れるか」

ラーの顔に目覚めてから最初の笑顔が浮かんだ。「インジーク方位は赤紫、たそがれの方位――そして心の内奥への下降」

彼女は大きく窓を開けひろげると、一瞬のちには自分の姿をコマドリに変えて、紫の夜明けの彼方、たそがれの方位へと飛び立っていった。

白銀宮がなんの前ぶれもなく唐突に現れたのは、ユルセルーム大陸の西岸にある港町ファストディウムから北に3日ほど行った山の中だった。

フォート・ギヌルオンは相変わらずの正確さで白銀宮の出現する方角を見きわめ、オファトを連れて現地に到着した。

「あ、兄き、あそこ！　白銀宮に入っていくやつがいますよ！」

彼らがいる高台からは白銀宮の入口がよく見えた。ギヌルオンは平然として答えた。

「別にあわてることはないだろう。おれたちがたどりつくまでは白銀宮は消えないし、もし消えたとしても、なにかが解決されるまでは何度でも現れる」

「なにかが解決されるまでですか。なんですか、その『なにか』ってやつは？」

ギヌルオンはぷっと吹きだして笑った。

「自分で考えてみろよ」

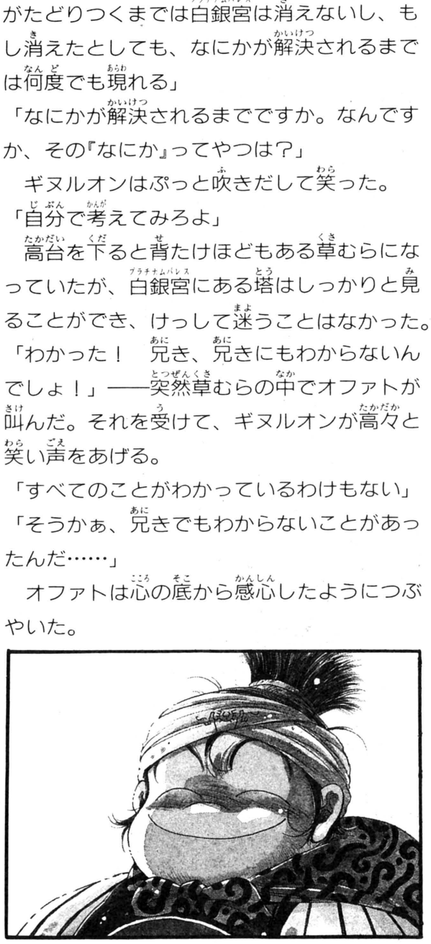
高台を下ると背たけほどもある草むらになっていたが、白銀宮にある塔はしっかりと見ることができ、けっして迷うことはなかった。

「わかった！　兄き、兄きにもわからないんでしょ！」――突然草むらの中でオファトが叫んだ。それを受けて、ギヌルオンが高々と笑い声をあげる。

「すべてのことがわかっているわけもない」

「そうかぁ、兄きでもわからないことがあったんだ……」

オファトは心の底から感心したようにつぶやいた。





第1章 混乱

「お退きなさい」

白銀宮の通廊の薄暗い中でさえ、かすかな光の衣をまとっているかのような美しさをそなえたキャルラン・ラミアが静かに、しかしあらがいがたい強烈さで言った。

鬼族と人間族のあいだに生まれたガスは少しもひるまずに、ところどころ刃のこぼれた小剣をかまえる。

「この城、ラーさまのもの」

片言の共通語（ノルダレア）で言った。

「この白銀宮はこれまでのユルセルームにはなかったもの。ユルセルームに求められる永き調和に反するものです。排除されなければなりません」

「ごちゃごちゃ言うな」

ガスが剣をふりかざして突進した！　キャルランは数歩あとずさった。ガスが恐ろしかったからではない。ガスの全身から噴き上げるありとあらゆる色の混じった炎が彼女の心象に映じたからだった。混じりあうすべての色、太古の力――キャルランはさらに数歩さがって事態を見つめつづけた。

ガスから流出した太古の力の炎は、信じがたいことにキャルラン・ラミアの姿をかたちづくると、ガスに襲いかかった。ガスの生み出したキャルランは現実のキャルランよりもはるかに腕力が強く、ガスの太刀を受けても傷ついて血を流すことはなかった。もはやガスには現実のキャルランは目に入らないようだ。わき目もふらずに太刀を振るっている。

ガスは自分自身の生み出した幻影と戦っている……相手を倒そうとすれば自分自身が自分を倒しにかかる――キャルランは、白銀宮のほかのところでも起こっているに違いない、おろかしくも恐ろしい戦いのことを思った。

オファトはあまりのことに自分のなすべきこともわからなくなって立ちつくした。目のまえで繰り広げられる戦いは、ようやく魔法的な視覚を体得しはじめた彼にはあまりに強烈なものだった。

１人は明らかに自分自身と寸分たがわぬ相手と戦っていた。今１人のドワーフは奇怪な４本腕に２つの鬼族の頭を持つ敵と戦っていた。どちらも自分のすぐそばで別の戦いが行われているのに気づいていなかった。

それにともなう魔法的な心象が何よりも奇妙だ。戦いあうそれぞれは無数の糸で結ばれている。ときどきその糸を通じて一方から他方へ、さまざまな色の混じった輝きの光が火花のように一瞬で伝わっていく。光の流れる方向はいつも同じだった。

「オファト、太古の力による幻を消すんだ。おれは２つの頭を消す。おまえはニセの自分のほうをやれ」

ギヌルオンが指示を下した。

「でも、どうやって……」

そう答えながらもオファトの心は方策を求めはじめていた――原因は太古の力だ……。

「太古の力そのものを消すことはできない。彼らの心に本来の調和を回復させる。それには……オファト！　だめだ!!　太古の力に対抗しては！」

もはや間に合わない。オファトの心象は十分高まり、魔法として発動する直前だった。ギヌルオンはその心象を見抜こうとした――夕陽をあびて刻一刻と色を変える山なみに向かって投げかけられる紫色の網……。

ギヌルオンの表情が変わった。

「雄大な心象だ。どこまでできるかな」

そうつぶやくとにやりと笑った。

通廊の床や壁が溶け出すようにぐにゃりと歪んだ。足場を失ったギヌルオンはふわりと浮き上がって事態を見守る。

「どこまでやる気なんだ……」

――フォート・ギヌルオン、今着いた。伝えることがある。屋上に。

第2章 上昇

「ラミアン・ラーか、今、手がはなせない」

ギヌルオンは壁の歪みといっしょになって歪んだ領域に落ち込んでいくオファトと、ドワーフと人間の戦士を見つめながら答えた。

――わたしも暇じゃない。

「来たぞ」

ギヌルオンは一瞬にして白銀宮の屋上に移動した。十数本もの、高さも太さもまちまちな四角い塔があった。その配置には規則性がまったく感じられない。空は気持ちよく晴れ渡っているが、塔が寸断している。１羽のコマドリが彼の正面にいる。

「最初に確認したい」

コマドリから自分の姿にもどると即座にラミアンが言った。

「白銀宮を消し去るつもりか」

「ユルセルームの調和をおびやかすものであれば。白銀宮がなんであるかはほぼ明らかになった。それについてはこれ以上追わない。つぎは出現するわけを明らかにする。そしてそれを解消する。少なくともこれまでのユルセルームは永きにわたって白銀宮を必要としてはいなかった」

「消し去ることができるとは思わない。しかし、ある方向ではできるのかもしれない。ここにはまだエルマがいる。彼女を取りもどす

までは消し去られてはまずい」

「こっちもオファトが迷いこんだらしい。今すぐに消すわけにはいかない。それにまだ出現のわけがわかっていない。それで、エルマを取りもどしたらどうする」

「それで終わりだ」

ラミアンは静かに笑った。

「ずいぶんと弱気になったもんだな」

ギヌルオンも笑い返す。

「そう見えるだけだ。先に行く」

「どうしておれに手がかりを教える、ラー」

「これだけでわかるなら、十分だ」

ラミアン・ラーはもう一度、静かな笑みを浮かべると空中に消えた。

第3章

接触

小人のジルフ・マーアラと女魔法使いラース・キャロットたちが通廊の曲がり角で出会ったとき、白銀宮が仕掛ける魔法的な罠におちいらずにすんだのはそれぞれの側に妖精族がいたからにほかならなかった。

ジルフは妖精ファ・ミランと、ラースとドワーフ戦士ハーン・ベルヴィは妖精リサ・シーズクインといっしょにいた。

ファ・ミランは出会うやいなや自分たちがラースらと同様にラミアン・ラーの回復を願うものであることを告げた。ラースはファたちがイーヴォ派であることを見抜いて、異論を唱えようとしたが、リサがそれをいさめた。

「この場所で何ものかに敵意をいだくことは自分自身に刃をむけることにほかなりません。それが白銀宮の罠です」

「だれか来るぞ」

ベルヴィが身構えながら、全員に告げた。歩くのに不便でないていどに通廊を照らすホタル草のかすかな光の中をゆっくりと近づいてくる人影があった。

「龍人！」——女魔法使いのラースが小さいながら鋭い声でつぶやいた。

緊張した雰囲気が5人のあいだに流れ、だれ1人口を開くことなく龍人を待ちかまえた。近づくにつれてはっきりしてくる龍人の表情はしかし、湖の面のように静かで奥にひそめている何ものものぞかせない。そばまで来ると、5人と向き合って立ち止まった。

「わたしに何か」

おだやかな口調で龍人が言った。男ではあるが、その整った顔立ちは尋常ではない。

「あなたがラミアン・ラーのもとのエルマを連れ去ったと聞きました」

ファ・ミランが龍人に劣らないおだやかさでたずねた。

「連れ去ったわけではありません」

「どこにいるんだ」ジルフが聞いた。

「彼女は彼女自身の中で眠っています。ずっと長いあいだ眠りつづけたままです」

「どこにいるかと聞いているんだ！」

じれたようにラースが叫んだ。龍人は少しもおどろいた様子もなく答える。

「自分自身の中に。白銀宮の中に」

「そんなことはわかってる！」

ベルヴィの野太い声が通廊に響きわたった。その反響に重なって鎧のたてる重々しい音が。ベルヴィがずんぐりした外見からは信じられない機敏さで5人の中から飛び出した。それに呼応してラースも心象を高める気配を見せた。龍人は少しも姿勢を変えない。

「あぶない！」

ジルフが反射的に叫び声をあげて、ラースたちと龍人のあいだに飛び出した。次の瞬間、ジルフは息をのんだ。広大な海が目のまえに広がった。足場がどこにあるのかよくわからなかったが、たしかに周囲は大海原だ——視野がもとにもどると、ベルヴィとラースの姿はなかった。残っているのは自分と龍人と2人の妖精だけだった。

「ありがとう」

龍人はジルフを見おろした。平静なときの表情とあまり変わらない薄い笑顔だったけれども、ジルフは心洗われるものを感じた。

「あなたの魔法がわたしを守ってくれました」

「え⁉　魔法？　そんな、魔法なんてぜんぜん縁がないはずで……」

龍人はゆっくりと首を横に振った。

「魔法はだれの心にも本来そなわっている力です。心はその本性として、心の外へと働きかけます。心が強まれば働きかけも強く大きくなります」

「でも、2人は？」

ジルフがきょろきょろしていると、リサがその問いに答えた。

「わたしたちが移動しました。白銀宮の中のいずこかで、自分自身の心と戦っていることでしょう」

「その戦いをとおして彼らは知るでしょう。強い剣ばかりを求めるおろかさと、真に戦うべき時を知ることの大切さを」

ファ・ミランがリサのあとを受けた。龍人は視線を妖精たちに移して、つけ加えた。

「心を強めるものは心自身をおいてほかにありません。心の外からの働きかけが心を強めるわけではありません。戦いの相手を心の外に求めるかぎり、望みはないでしょう」

ジルフは自分の頭上をこえて交わされる龍



人と妖精たちの会話を、まさにはるか高みで交わされる賢人たちの会話のように受け止めていた。しかし龍人の視線がふたたび自分のほうにもどってきたとき、けっしてのけものにされていたわけではなく、会話の一員として認められているという実感をあらたにした。

「わたしは行きます。またお会いできればと思います」

歩み去る龍人のうしろ姿には腰までとどくひと筋の青い髪。ジルフは長らく黙ったままその姿を見送った。

第4章 下降

カオス・ラルバはすでに1時間以上も通廊を直進していた。白銀宮の外観からして、こんなに長いまっすぐな通廊が内部にあるはずはない。白銀宮それ自体がユルセルームのありようと関係しない動きをみせるように、白銀宮の内部も白銀宮の体裁をまるで無視しているのだった。

――通廊は曲がりもせず、上がりも下がりもしないでまっすぐ続いている。そういえば白銀宮の中を探索したというあらゆる噂では、中で階を上下に移動したという話がまるでない。どれほど曲がりくねっていようと、階は1階きりだった……。

「そして、ユルセルーム世界に白銀宮を求める術はインジークの方位しかありません」

それまでまるで気づかなかったが、いつのまにか右手に通廊が現れていた。そしてそこには全身に静寂をまとったかのような男性が。その姿はまさしく妖精族だった。

「わたしはギルと申します。あなたのような半妖精にお目にかかるのははじめてです」

「カオス・ラルバといいます。今、インジークの方位についておっしゃっていましたね」

ギルはゆっくりとうなずいた。

「あなたのお考えに接して、はじめて気づいたのです。もしも白銀宮の本質がインジークの方位にない方向にかくされているとしたらどうでしょう」

「その方位表にたよるかぎり永遠に白銀宮に到達することはできません。しかしインジークの7方位に漏れがあるとは思えません」

「たしかにあの7つの方位で平らな領域をおおいつくすことはできます。それでも方位が指し示すことのできない方向があります」

「もしや、上と下ですか」



ギルはさきほどと同じようにゆっくりとうなずいた。カオスは重ねてたずねた。

「上ですか、下ですか」

「両方でしょう。上に飛びぬけて全体を見渡し、しかるべきのち、下降して根幹にふれるのです」

「それは、閉ざされてしまった心をふたたび高みへと押し上げるための術と同じではありませんか？　上昇と下降ののち、心は調和を回復します」

「わたしには答えかねます。わたしは妖精族です。あなたがた半妖精のような自己の探求者ではないのですから」

2人はしばらく黙って見つめあった。どちらも地上に流れ出した夢のように調和的な美しさをそなえている。

「わたしたちはこの事態をまえに、もはや十分な上昇を果たしたと思うのですが、いかがでしょう」

カオスの発言にギルは同意した。

「下へ、まいりましょうか」

2人の足場となっていた石造りの床は、赤と紫のあざやかな輝きを発する正方形にのみ込まれ、やがて半妖精と妖精の姿が光の正方形の中に消えた。

足場を取りもどしたとき、そこが依然として白銀宮の中であることをカオスは確信した。通廊ではなく天井や壁までの距離がとてつもなく大きい広間に立っているようだった。ただ足場の感触はまちがいなく通廊の床と同じ石造りだった。少しだけ不安がこみあげてきて、カオスが声に出して言った。

「明かりをつけますか」

「目を暗闇にあわせるほうがいいでしょう。気配を感じませんか」

「いいえ」

すっと視野が明るくなった。ギルが魔法をほどこしてくれたようだ。確かに何かがいる。かなり大きな生物だ。白い。

「龍！」

「眠っています。かなり長いあいだ眠りつづけているようです。あるいは生まれてからずっと眠っているのではないでしょうか」

頭から尾の先まで銀色のうろこでおおわれ、闇の中での魔法による視覚でも、かすかに光を映じているのがわかる。

「龍ははるか昔、混じり合うすべての色の力、太古の力によって創造されたという説を聞いたことがあります。白銀宮が太古の力の流出であるとも聞きます。これはどういうことでしょう」

「わたしにはわかりかねます」

それきり黙ってしまうと、カオスとギルは眠る龍を見つめつづけた。

出現から3日後の夕刻、白銀宮は消失した。フォート・ギヌルオンは草むらに1人のこされ、西の空に飛び去る鳥の群れを見送った。

（つづく）

前回の結果



『さまよえる白銀宮』第3回、4月号の行動結果を発表します。

まずはいつものように参加したみなさんの選択状況の報告から。

今月の正解方位は「赤紫」でした。人気のほうは多い順に、深緑・闇黒・青紫・赤紫・金色・銀色・青色というぐあいで、一度正解となった方位の人気はかなり落ちてしまうことがわかります。それにしても人気のないのは金色ですね。次回、最後の正解方位はどうなりますことか。

種族の人気は多いほうから、人間・妖精・半妖精・小人・ドワーフ・半鬼。競争率では高い順に、半妖精・妖精・半鬼・人間・小人・ドワーフの順になっています。半妖精の倍率は前回よりやや高く23倍となっています。その一方、ドワーフの倍率はついに1倍を割ってしまいました。方位が正解ならばかならず登録できたわけです。行動の傾向が精神的な方向にかたよりつつあるので、どうしてもドワーフの人気は落ちてしまうんでしょうね。

前回、圧倒的な人気を得た行動選択肢は8番の「ラミアン・ラーが立ち直る手助けをする」でした。参加者の7割近くが選んでいるのではないでしょうか。あまりにすごいんで、特定のだれかが手助けしたのではなく、間接的にみんなの想いが通じたという感じで処理してみました。いかがでしょうか。

サイドによる行動の禁止はギヌルオン側のみ、4番と5番だけです。たくさんの方が予

第3回行動結果

登録番号	参加者名	キャラクター名	種族	経験ポイント	称号
102	さぶちゃ	エミール・ジャンボ	半鬼	0	なし
130	HAO・DADY	ハンニバル・ハズン	ドワーフ	3	戦士2
131	傭兵王カシュー	サースト・リー	妖精	0	魔法使1
141	オイラはドラマー	フランシス・レイ	半鬼	1	戦士1
144	銀河丸	メラフィ・モイーム	人間	0	なし
147	GUN HUNTER	シヴァ・ジェイン	人間	1	なし
147	輝楽	◆ジルフ・マーアラ	小人	4	魔法使1
154	坂田 魔金	フォット・ギルニオ	人間	3	戦士1
156	平 新一	ラース・ガイ	ドワーフ	1	戦士1
165	TACO	キリン・グレース	半妖精	0	なし
166	コロコロン	◆ギル・ギルギル	妖精	3	魔法使2
170	アルフォンス2世	◆カオス・ラルバ	半妖精	3	魔法使2
176	シアス・セマ	シアス・メゼ	妖精	1	魔法使1
178	や、まッー	ラミアン・バーア	ドワーフ	0	なし
181	とりりおんきぃ	ラニム・デニ	小人	0	なし
183	ダッグボーイ	◆ガス	半鬼	1	戦士1
201	こまっちゃん	ジル・パーソンズ	人間	0	なし
204	ミス・エマニュエル	ピュア・ノエル	人間	3	魔法使1
206	山岡 弘和	シオン・ユルガー	小人	1	なし
218	ラッタッターMASA	ミディ・ジュラード	人間	3	魔法使1
220	オレは高木ブーだ！	ガイス・ラッガー	半鬼	0	なし
221	SA・BU	パルムス・マイヤー	妖精	3	魔法使2
222	大宮 義亜	リティア・カウ	人間	3	魔法使1
223	ぶちえらい	ソレイブ・ギムリス	ドワーフ	2	戦士1
229	ドリフト	◆ハーン・ベルヴィ	ドワーフ	3	戦士2
230	神崎 一彰	カムイ・ギバ	人間	3	戦士1
232	こたつ猫	サラ・リーマン	人間	0	なし
242	小松 寛明	ハイパー・ラリホー	人間	3	なし
247	中山 洋一	ドワイト・プレル	ドワーフ	2	戦士1
256	戦部 藤丸	ユニ・トゥルマニエ	人間	1	なし
279	浮遊OP	スラン・レファード	人間	1	なし
279	門脇 史郎	アルファト・ササ	人間	2	なし
311	LED	リア・フィールド	人間	3	魔法使1
314	松沢 寛信	サヴォイ・ルバドス	ドワーフ	1	戦士1
314	新倉 イワオ	タタカウ・オヤジ	ドワーフ	0	なし
315	ヨロシイカ・N	ドゥワ・ドゥーワ	ドワーフ	1	戦士1
316	TAKATAN小太刀	ルーフ・ヴェターラ	人間	1	なし
332	BunBun	フォーリア・エリス	妖精	0	魔法使1
336	末広 剛視	バーソロミュー	人間	2	なし
338	B太郎	ガスト・ノッチ	人間	1	なし
338	リョウマ	ガイ・コーディー	人間	1	なし
343	ソーマ・データ	カル・ラムラー	小人	2	なし
345	佐藤 男爵	アイーナ・リーン	小人	1	なし
347	風来坊のケン	◆リサ・シーズクイン	妖精	3	魔法使2
361	我来也	ミーク・ザメット	小人	1	なし

登録番号	参加者名	キャラクター名	種族	経験ポイント	称号
365	大田原　孝一	リンフォカイン	小　人	0	な　し
370	アタック森	テリックアス	ドワーフ	0	な　し
388	ピコ	トーリン・オーケン	ドワーフ	1	戦　士1
390	カウボーイ	コンチェ	ドワーフ	0	な　し
402	MR 3	ドラフ・スクウェア	人　間	2	な　し
404	平谷　和弘	ピレル・フレイム	小　人	2	な　し
417	飛行人	ジルム・カーティク	人　間	0	な　し
422	田中　庄司	キャロット・ハウス	小　人	0	な　し
432	Mr. エッグ	ターズミ・ターワイ	人　間	1	な　し
450	どらごん	ヒョウ・カルマ	人　間	2	戦　士1
451	馬鹿太郎	ギルムス・パー	人　間	2	な　し
452	花の守裕組!!	オンジ・ハイム	ドワーフ	2	戦　士1
468	KAOS	◆ラース・キャロット	人　間	4	魔法使1
508	むまさん	ラサ・ファリノア	人　間	0	な　し
521	ダダダダァー	カリオス・ドルガー	小　人	1	な　し
532	けるよん	エゼル・フォスグン	人　間	2	戦　士1
535	およよ	シュヴェール	人　間	1	な　し
535	大澤　正治	アルダ	妖　精	2	魔法使2
537	スライム居らす	ラールス・ハーシュ	人　間	0	な　し
539	山辺　邦雄	イカロス・ディッパ	小　人	0	な　し
546	篠原　佑介	デビル・ドラゴン	妖　精	1	魔法使1
549	溝口　さおり	ローラ・カムラン	人　間	4	魔法使1
555	パトレイバー	リュー・フォールド	人　間	1	な　し
565	いとうたくま	ウィリアム・カーン	人　間	1	な　し
570	九蓮宝灯	ロード・ミレール	人　間	1	な　し
580	ビッグ・ウエスリー	リトル・ウエスリー	小　人	0	な　し
590	山村　孝一	マリア・テレジア	人　間	2	な　し
606	中村　誠	◆キャルラン・ラミア	妖　精	1	魔法使1
612	ようきなバカ貝	ガイル・チャビン	人　間	2	戦　士1
624	森里　康介	ウィン・ドール	妖　精	0	魔法使1
628	ろでます	ウォーア・ナッシュ	人　間	3	魔法使1
629	デスピサロ	ザグ・ダンドリッジ	人　間	0	な　し
638	コンドくん	ザルム・ガイ	ドワーフ	1	戦　士1
642	魔破羅邪	サーラ・エディン	人　間	0	な　し
648	犬のタマ	ギル・ルミーレ	人　間	1	な　し
650	進々堂Z	カイ・ウィザード	人　間	1	な　し
662	かきっぱち	◆ファ・ミラン	妖　精	8	魔法使4
669	桂　詩太	クーキー・レザン	人　間	2	な　し
705	犬神　明	ヤクモ・アンカラ	人　間	0	な　し
714	The Boh 3	リリアナ・レイクル	半妖精	1	魔法使1
716	RAMU	エリザート・レイア	小　人	0	な　し
719	原　聖	アークシュ・ケイル	妖　精	0	魔法使1
734	吉川　順一	ゼム・ラ・ゴールド	ドリーフ	2	戦　士1
737	Mool　神楽	ミリー・ナインド	人　間	0	な　し
745	鎌田　洋一郎	ギガ・ファントム	人　間	3	な　し
748	ムネヨシ	ムネヨシ	人　間	0	な　し
751	本田　和靖	ニド・ホワイト	人　間	1	な　し
754	ミカエル	カルマン・シン	人　間	1	な　し
825	横浜のアドルクリスティン	マックスウェル	人　間	2	な　し
826	クリッパー	カティサーク	人　間	1	な　し
833	キング・フォル	クリフト・ルファ	人　間	0	な　し
861	菊池　由美	エイヴィ・フロート	人　間	3	魔法使1

◆印はストーリーに登場したキャラクター
「魔法使い2」などの数字はレベルを表す

想したとおり、8番にはサイドによる禁止は適用していません。また、4番は体力的行動、6番と8番は精神的行動でした。どうも精神的な行動が多いようですが、ストーリーがかなり魔法的な方向に進んでいるんで、ちょっとしかたないようです。

行動の成功率を少し高めに設定したので、0点のキャラクターが目立ちますが、次回は最後ということで成功しやすいようにサービスしますので、あきらめずに参加してくださいね。

0点が多いというのは、ストーリーにもあるように自分自身との戦いに巻き込まれてにっちもさっちもいかなかったようです。そうした戦いの中で、腕を磨いたキャラクターもいることにはいたんですが。

次回は経験ポイントもサービスしようと思いますが、この分だとちょっと「ヒーロー」は登場できないと思います。体力面の行動と精神面の行動の両方に何度か成功しなくてはいけなかったんで、やはり無理だったかな？

さてさて、最後にプレゼントですが、別に経験ポイントなどでランクづけはしませんので、はじめての参加でももらえる可能性があります。どしどし、参加してください。——プレゼントの内容ですか？　まだ検討中です。次回には発表します。

今月が最後の行動です。今までの結果にめげないで、ぜひ参加してください。お待ちしてます！



参加のしかた

ついに！ 読者参加メイルRPG『さまよえる白銀宮』も最終行動をむかえました。それもこれも、みなさんの応援のおかげです。感謝、感謝です。

今まで『さまよえる白銀宮』に参加していなかった読者のみなさん、これが最後のチャンスです。ぜひ参加してくださいね。

ルールはちょっと複雑に感じるかもしれませんが、実際の参加ハガキに記入してみてください。参加のしかたはとっても簡単です。

『さまよえる白銀宮』に参加するには、はるかなる幻想の異世界「ユルセルーム」に突入して、あなたの分身となって活躍するキャラクターをつくらなければなりません。といっても種族と名まえを決めるだけです。

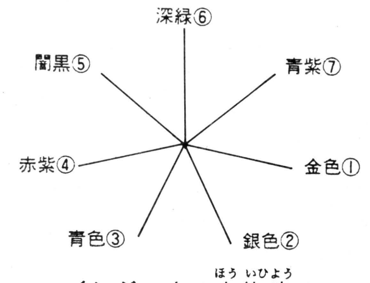
種族はこの下の表にある6つの中から選んでください。選ぶときの注意は、ユルセルームにたくさん住んでいる種族ほど、分身として選ばれやすいということです。

つまり、あなたが「半妖精」になりたいと思って選んでも、ユルセルームにいる半妖精の数は非常に少ないので、あなたのキャラクターがあなたの分身として採用される可能性は低くなってしまうのです。一方、「人間」を選べば、住んでいる数が多いので、採用される可能性は高くなります（それでも100％というわけではありません）。

種族を選ぶにあたってもう1つ重要なことは、自分のキャラクターを「戦士」として成長させるのか、「魔法使い」として成長させるのか、ということです。戦士にしたければ体力面を、魔法使いならば精神面を重視すればいいでしょう（妖精だけは最初からレベル1の魔法使いです）。

次にキャラクターの名まえですが、カタカナで9文字以内、名まえの区切りの「・」も1文字に数えてあれば、どのようなものでもかまいません。でも、シナリオの雰囲気によく合った名まえで、ほかのマンガや小説などから借りてくる名まえはやめようね。

キャラクターとして決めなければいけないのは、種族と名まえだけ。あとはキャラクターの行動の方針や内容に関係した選択肢になります。



インジークの方位表

「種族」の次は「サイド」です。これはキャラクターが、調和を重んじる白のイーヴォ派の「フォート・ギヌルオン」側につくか、それとも変革を重んじる黒のデュール派の「ラミアン・ラー」側につくかです。ストーリーをよく読んで、好きなほうに決めてください。この選択肢には人数制限のようなものはありません。

次は「方位」です。この方位については、今回、ストーリーの中で説明してありますが、その内容はゲームには関係ありません。ようするに、選んだ人数の多い順に「方位」に順位

種族一覧表



半妖精
人間と妖精のあいだに生まれ、きわめて少ない。体力、精神とも中間的な特徴をもつ。



ドワーフ
身長1メートル前後。体力面で人間をしのいでいる。山に住み、小人ほどは見かけない。



小人
身長70センチ前後。人間より体力的にやや劣る。その姿は各地で見かけることができる。



妖精
魔法的な種族で体力面は弱い。静かな土地を好み、人里で見かけることはほとんどない。



人間
体力的にも精神的にもバランスのとれた種族。ユルセルームで一番ありふれた種族でもある。



半鬼
人間と鬼族の混血。数は少なくないが分身としては選びにくい。体力だけが取り柄。

をつけて、第4位にあたる方位を選んだキャラクターが「白銀宮」の中に入れるということです。

前もって準備された正解があるわけではありませんが、みなさんの選び具合によって、「方位」に1つの正解が決まることになります。「種族」のふるいをくぐりぬけ、正解の「方位」を選ぶことのできたキャラクターだけが、「白銀宮」の中に入れて、いよいよ行動がとれるようになります。

さて、選べる行動は今月の「行動の選択肢」に書かれている1番から9番までです。

行動を選ぶにあたっては、まずその行動がキャラクターのサイドにふさわしいかどうかを注意してください。行動の内容がサイドと合わなければ、行動に成功しても経験点を得られず、キャラクターは成長できません。

もう1つのポイントは、キャラクターを「戦士」として成長させるか、「魔法使い」として成長させるか、です。戦士に成長させたいなら体力型の行動を、魔法使いなら精神型の行動を選んでください。

体力型と精神型の行動は同時に選んでもかまいません。経験点が体力と精神力に分散されて成長は遅れるのですが、戦士であると同時に魔法使いとしても経験をつめば、「ヒーロー」の称号や、最上級の「ロード」の称号が得られます。

行動は3つまで選べますが、特定の行動に、特にエネルギーを注ぎたい場合は、同じ行動選択肢の番号を2つ、あるいは3つ記入してもかまいません。行動の結果として得られる経験点は1つだけ選んだ場合と変わりませんが、成功率が上昇します（2つなら1.41倍、3つなら1.73倍）。

行動が成功して経験点がとれるかとれないかにかかわらず、種族の関門をくぐりぬけ、正解の方位を選んで「白銀宮」の中に入ることができたキャラクターはすべて登録されて誌上で発表されます。3つ選んだ行動のどれも成功していなくて、経験点が0点の場合もあります。

一度登録されたキャラクターは、種族による関門を通らずに、すぐに方位を判定します。ただし、行動選択肢の判定に進むには、方位は正解でなくてはいけません。

暗証記号は登録されたキャラクターをあなただけが動かせるようにするためのものです。AからZまでの中から選んで、忘れないようにメモしておくようにしてください。せっかくキャラクターが登録されても、暗証記号が正しくなければ、経験点を累積してキャラクターを成長させることができません。

登録後、キャラクターの種族と名まえ、暗証記号を変えることはできませんが、サイドと方位、3つの行動選択肢は自由に変えてかまいません。

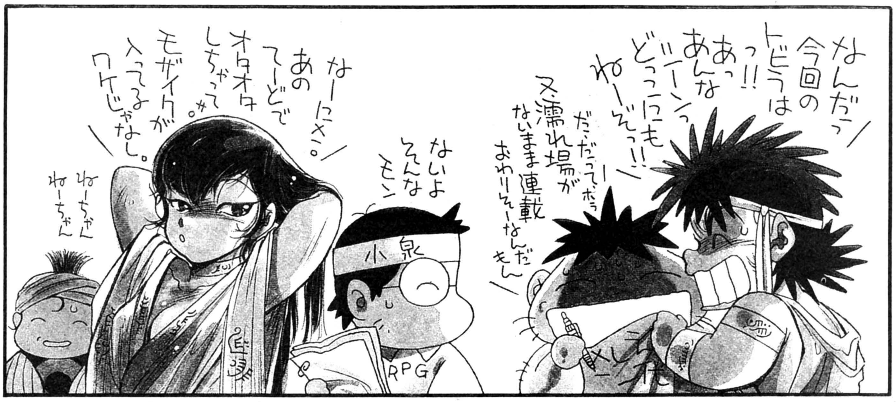
また、経験点0で登録された場合、次の回の行動のあと、まだ経験点が0点ならば、登録は抹消されます。さらに、経験点を持っていても、戦闘をはじめとする危険な行動に失敗した場合には、死亡による登録抹消もあり得るので、十分注意してください。

説明を読んだだけではわかりにくいかもしれませんが、折り込みの参加ハガキを右の記入例を見ながら、空欄を埋めてみてください。ほら、案外簡単でしょ？　あとは41円切手を貼ってポストに入れるだけです。

今回のしめきりは5月15日必着です。最後ですから、遅れないでね。

●行動の選択肢

1. 白銀宮にとらわれているエルマをなんとしても救い出す。　(精)
2. 白銀宮に取り残されたオファトをなんとかして捜し出す。　(?)
3. 白銀宮の龍人に会って、ユルセルーム世界から立ち去るよう説得する。　(精)
4. 白銀宮の龍人を倒せば白銀宮は消えると考えて、龍人を倒す。　(体)
5. 白銀宮で眠る龍を目覚めさせれば白銀宮は消えると考えて、実行する。　(?)
6. 白銀宮で眠る龍を倒さなければ白銀宮は消えないと考えて、龍を倒す。　(体)
7. フォート・ギヌルオンを信じて、ぜひ行動をともにしたい。　(?)
8. ラミアン・ラーを信じて、ぜひ行動をともにしたい。　(精)
9. もっといい方法があるはずだ!?（おたよりコーナーに書いてくださいね）



メイルRPG『さまよえる白銀宮』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

種族	サイド	方位	行動①	行動②	行動③	暗証記号	登録番号		
3	2	4	5	5	7	P			

キャラクターの名まえ（「・」も1文字にかぞえる）

ピッポ・デルワー　（㊚・女）

●種　族：1.人間　2.小人　3.ドワーフ　4.妖精　5.半妖精　6.半鬼
●サイド：1.フォート・ギヌルオン　2.ラミアン・ラー
●方　位：1.金色　2.銀色　3.青色　4.赤紫　5.闇黒　6.深緑　7.青紫
●行動の選択肢：71ページを参照してください。
●暗証記号：A～Zのアルファベット（忘れないようにメモしよう！）
●登録番号：自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、登録表の3ケタ数字を記入します。登録されていなければ空欄で。

氏名	山田野かかし	ペンネーム	
住所	〒999 田舎野町田中1－2－3		
性別	㊚・女	職業（学校名）	田舎野高校
年齢・学年	18歳高3年		

水晶球通信
クリスタルつうしん



★いやぁ、『さまよえる白銀宮(プラチナムパレス)』もいよいよ次回を残すだけ。無事、完結することができそうです。これも読者のみなさんのおかげです。どうもありがとうございます。
★では、今月のおたよりを紹介しましょう。

☆ラミアン・ラーは、年いくつなんですか？
（愛知県・NAKA）
★次回書き忘れるとマズいから、答えておきますね。今までずっと魔法で若さを保つ老婆かもしれないとか言ってましたが、ほんとうは21歳か、22歳くらいでした。

☆質問です。「龍人」って白銀宮(プラチナムパレス)の中の「龍」と関係あるんですか？
（北海道・サーロマ湖）
★こういう質問はしない約束でしょ。簡単に答えたらつまらないと思わない？

☆臨機応変と猪突猛進は同義語だ！
（千葉県・迦羅）
★ウソつけ！　そのうち後悔するゾ。

☆早く小説にしてください。
（東京都・くるくるぱーてぃ）
★ちょっと、まだ賛同者が足らないみたいです。いつか小説になるかなぁ……。

☆確率なんて考えずに、思いっきり感情移入して考えました。自分が納得していればヨシでしょう。ウン、ウン。（大阪府・しこたま）
★そーだよね。ウン、ウン。

☆世の中どんなに考えても結局は“運”だということがこれをやっているとよくわかりますよねぇ。（東京都・きよしろ）
★そーだよね……ちがうってば。龍人さんも言ってます。心が強くなればその結果は心の外にも現れるそうです。くれぐれもあきらめないように。

☆オファトにそっくりな友人のいる僕は幸せ者だ。（岡山県・Aki）
★うらやましいかぎりです。

☆人がせっかくラミアン・ラーのほうへついたんだから、できるだけ早く立ち直ってください。（神奈川県・飛竜）
★今回いちおう立ち直ってますが、あんな立ち直りぶりでいかがでしょう。賛否両論ってところでしょうが。



☆毎回、毎回、みなさまのイラストが最後をかざっていますけど、そのイラストって「おたよりコーナー」にかいているのですか。
（東京都・やなぎい）

★もちろんそうです。鉛筆描きだとちょっとまずいんで、ペンでお願いしますね。

★というわけで、次回は最終回です。もしよければご意見、ご感想なども「おたよりコーナー」に書いてください。
★それから、行動選択肢の9番を選ぶみなさん、要領よく短くまとめてくださいね。あまり長いと考慮できませんから。よろしくお願いします。
★それでは、また次回に。



⬅明智（千葉県）



⬇イーグルシャトー（大阪府）



⬆けしごむ（北海道）

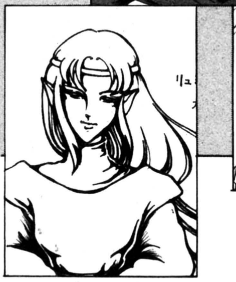


➡馬場典之（北海道）


⬅闇司祭（東京都）



⬇むらまさ（兵庫県）


⬆如月美里（岡山県）



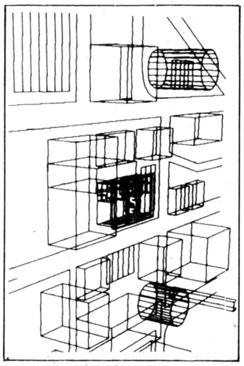
⬇谷野寛（岡山県）

●次回●
『さまよえる白銀宮(プラチナムパレス)』
最終回「白銀宮(プラチナムパレス)の大龍(おおりゅう)」
はたして眠れる龍は目覚めるか？

●来月号は●
黄昏狩人
『トワイライト・ハンター！』
最終回「花の鎮め」

CYBER KNIGHT

サイバーナイト



GROUP SNE PRESENTS

連載第10回

海賊基地急襲！



海賊基地討伐に向けジャンプ開始！

揚陸艦〈ソードフィッシュ〉
海賊基地「シャドー星団」に向け
ジャンプ・ドライブ開始

作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

ジャンプ・ドライブ

最初のジャンプの時間が迫ってくると、急にブリッジがあわただしくなってきた。警告ブザーが鳴り、アナウンスが飛び交う。ジャンプ・ジェネレーターの低いうなりが、船体をふるわせる。何十もあるディスプレイが、色とりどりのグラフィックや、素人には意味不明の数字の列を表示する。

私はブリッジの隅の予備の耐Gシートを与えられた。無重力の中でふわふわ浮かんでいた体を、ハーネス（安全ベルト）でシートに固定する。

私は少し緊張していた。1年に何回も宇宙旅行をしており、数えきれない回数のジャンプを経験しているが、客室ではなくブリッジで体験するのは初めてだった。

航法を担当しているオペレーターが、ジャンプ座標の計算が終了したことを告げた。別のオペレーターが船内をチェックして、すべてのシステムが正常であることを警告する。それを聞いて艦長のドニエプロフ大佐は軽くうなずき、「じゃ、行こうか」と言った。

めんどうな秒読みなどなかった。ソードフィッシュはいきなりジャンプ・ドライブに突入した。

ジャンプ・ジェネレーターのうなりが高まると、窓の外に輝いていた星が、いっせいに後ろに向かって流れはじめた。いわゆる「反光行差」と呼ばれる現象だ。もちろん実際に星が動いているわけではなく、空間のゆがみによって光が曲げられるせいらしいが、相対性理論などがからんでいるとかで、私にはむずかしくてよくわからない。

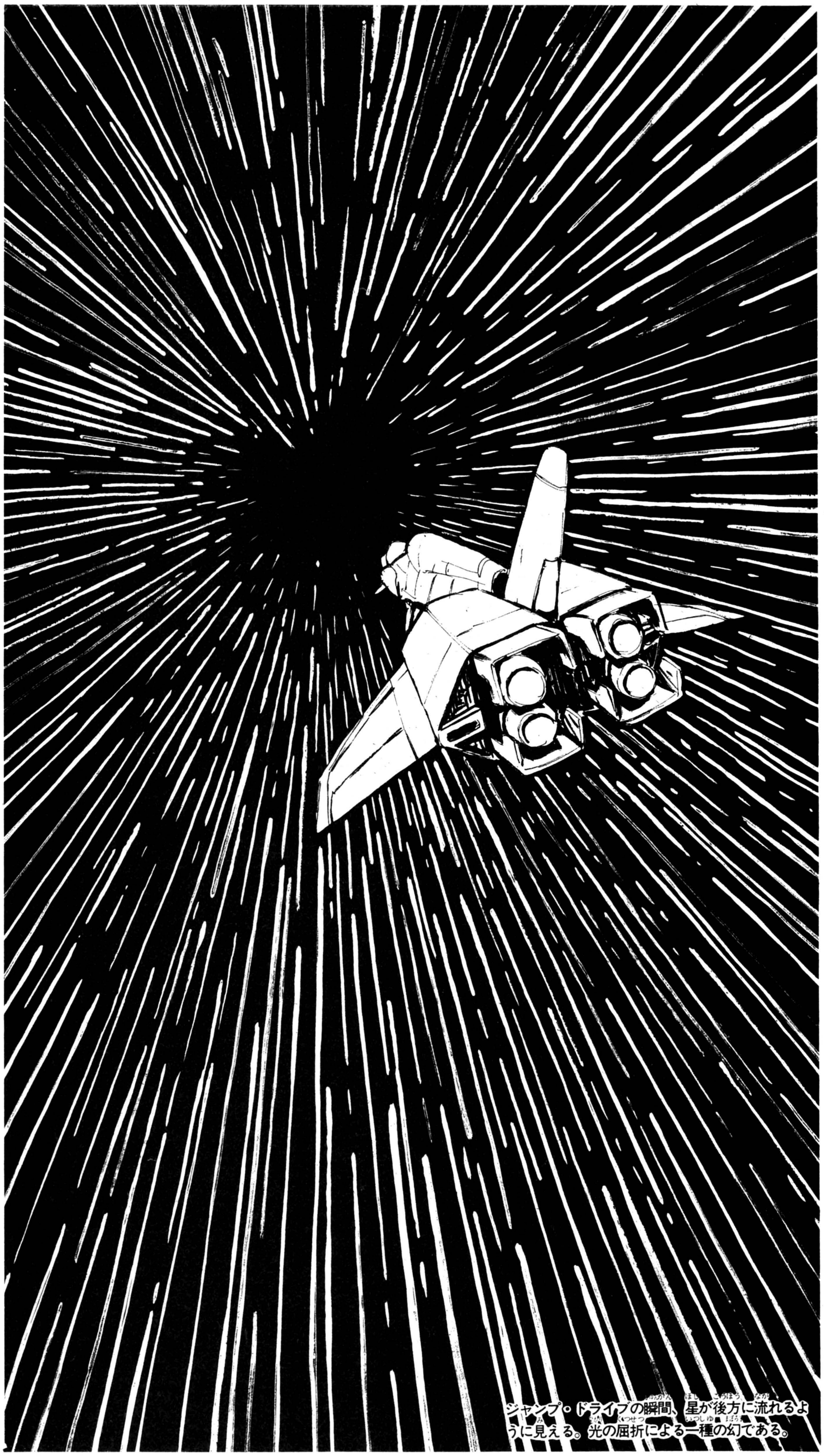
巨大な船体をつらぬく「ズーン」という衝撃とともに、私は大きな波にゆさぶられるような感覚をあじわい、軽いめまいがした。

いくら科学技術が進歩しても、ジャンプにともなうこの不快な感覚だけは、どうにも取り除くことができないらしい。まあ、一瞬にして何十兆キロも飛ばされるのだから、何のショックもなかったら、かえって不自然かもしれないが。

私は頭をふって不快感を追い払うと、窓の外を見た。ソードフィッシュの真正面にあるのは、赤っぽい小さな太陽だった。明るいF型星だった海蛇座タウ1（惑星メルカインの太陽）に比べると、弱々しい感じがする。名前はないらしく、スクリーンには長ったらしい識別ナンバーが表示されていた。

もちろんここが目的地ではない。どこかわからない目的地に着くまでには、さらに何回もジャンプを繰り返さなくてはならないのだろう。

オペレーターたちは早くも次のジャンプの準備に取りかかっていた。



ジャンプ・ドライブの瞬間、星が後方に流れるように見える。光の屈折による一種の幻である。

シャドー星団

このとき初めて、私はドニエプロフ大佐から今回の作戦の目的を知らされた。

ここ数年、獅子座星域で「レオナインズ」と呼ばれる海賊グループが出没しており、民間の貨物船を襲って多くの被害を出している。その基地を壊滅するのが任務だ。

これまでにも宇宙海賊事件は多く発生しているが、たいていは落ちぶれた輸送業者か、けちなギャングのしわざで、海賊船にしても、民間の宇宙船に武器を取りつけただけのちゃちなものだった。しかし、レオナインズの宇宙船は旧式ながらも本物の戦闘艦で、搭載されているモジュールも軍用のものだった。海賊を退治するために出動したパトロール艦が、逆に破壊されることさえあった。

その手ぎわの良さから、プロの戦闘集団であることは間違いなかった。おそらく戦争に敗れた星の軍人たちが、戦闘艦で逃亡し、そのまま犯罪者に落ちぶれたのだろう。あるいは海賊行為で軍資金をかせぎ、再び戦争をはじめようとしているのかもしれない。

当然、宇宙船を修理したり補給したりするための基地が、どこかにあるはずだった。そこを叩きつぶせば、レオナインズは大きな打撃を受けるだろう。

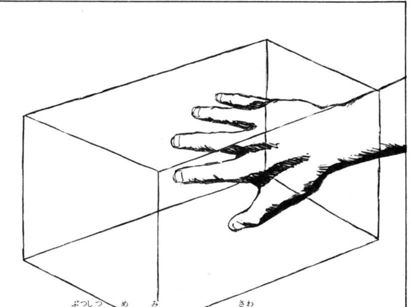
しばしば海賊の被害を受けているある惑星の政府は、秘密捜査官を使って、ひそかにレオナインズに関する情報を集めていた。そしてついに、捜査官の1人が、彼らの基地のありかをつきとめたのだ。

シャドー星団！　それは獅子座ベータ星デネボラの周辺に密集する「見えない恒星」を表す呼び名だった。

100年ほど前まで、デネボラの近くを通過しようとした宇宙船が、しばしば消息を絶った。そのため、この星域は「宇宙のバミューダ・トライアングル」と呼ばれ、宇宙飛行士に恐れられていた。

やがて、デネボラの固有運動をくわしく解析した天文学者が、その働きが未知の重力源の影響でゆらいでいることを発見した。その重力源がジャンプに計算ミスを生じさせ、宇宙船を遭難させていたのだ。

最初はブラックホールではないかと思われたが、ちがっていた。それはもっと不思議なもの——「シャドー物質」からできた「見えない恒星」の群れだったのだ。



シャドー物質は目に見えないし、触ることもできないが、確かに実在する。

20世紀の末に完成したスーパー・ストリング理論によれば、この宇宙には、目に見える普通の物質のほかに、目に見えないシャドー（影）物質があると予想されていた。しかし、それは長いこと発見されなかった。

普通の物質とシャドー物質の間には、重力以外の作用はまったく生じない。すなわち、シャドー物質には触れることさえできないのだ。手をつっこんでみても、手を構成している原子は、シャドー物質の中を何の抵抗もなくすり抜けてしまう。磁気や電気にも反応しない。光の粒子もすり抜けるので、シャドー物質は完全に透明である。

シャドー物質でできた星は、どんな望遠鏡でもレーダーでも見ることはできないし、宇宙船がぶつかっても、何のショックもなしにすり抜けてしまう。ただ、その重力だけは感じられる。

デネボラの近くには、こうしたシャドー物質からなる見えない星（おそらく銀河系の外から迷いこんできたのだろう）が、20数個も密集していたのだ。まさに「宇宙の暗礁」である。

半径約４光年の広がりを持つシャドー星団の中には、普通の星も点在している。そのうちのひとつに海賊の本拠地があるのだった。普通の宇宙船は、危険なシャドー星団には近づこうとしないから、まさに絶好の隠れ場所だった。

アステロイド要塞

ソードフィッシュはジャンプを繰り返し、シャドー星団に近づいていった。ここから先は慎重に進まねばならない。シャドー星団の重力の影響は、まだ完全に解明されてはいないのだ。安全とわかっているコースを選び、短いジャンプを繰り返して、目的の星に接近するのだ。

ドニエプロフ大佐は、冗談半分に、

「バンカーとハザードだらけのゴルフ場でプレイするようなものだ。一発でグリーンに乗せるんじゃなく、短く刻んでゆくのさ」

と言った。

「ゴルフとちがうところは、１回でもミスするとゲームオーバーになることだな」

それでもソードフィッシュは無事に目的の星に到着した。これもまた長ったらしい識別ナンバーでしか知られていない、みすぼらしい小さなM型恒星だった。

この恒星の周囲をめぐるアステロイド・ベルト（小惑星帯）の中に、海賊の基地があるのだ。ソードフィッシュの探査装置がフルに活動し、何万個ものアステロイドの中から、情報に合うものを選び出すという、気の遠くなるような作業に取りかかった。

普通、アステロイドが宇宙船の航行の障害になることは、まずない。昔のSF映画の中には、無数の岩が漂っているアステロイド・ベルトを、ヒーローの乗る宇宙船が曲芸飛行ですり抜けるという場面がよくあった。だが、たいていの場合、アステロイドどうしの平均間隔は何万キロもあり、宇宙船が一直線に通り抜けても、岩にぶつかる確率は数億分の１でしかないのだ。

しかし、ここのアステロイド・ベルトはちょっとちがう。太陽の3600分の1の明るさしかないM型恒星から、わずか100万キロのところを取り巻いており、その幅は極端に狭いうえ、完全なリング状ではなく、ところどころダンゴ状に密集しているのだ。アステロイドどうしの平均間隔は数十キロしかなく、その間には、レーダーに映らない小さな岩のかけらが無数に漂っている。

高速で突入するのは危険だった。小さな石ころでさえ、秒速数十キロでぶつかれば、宇宙船の装甲に穴をあけてしまう。かといって、ゆっくり接近するのも愚かなことだ。海賊どもがぼんやり待っていてくれるはずがない。海賊基地に着陸する前に、ミサイルやビーム砲でねらい撃ちにされるだろう。

海賊どもは厄介な場所を本拠地に選んだものだ。ドニエプロフ大佐はどんな作戦を考えているのだろうか……？

「発見しました。人工的な金属の反射光を確認。スクリーンに表示します」

MICAの声とともに、スクリーンに１個の小惑星がクローズアップされた。木の葉のよ

うな形をした岩のかたまりで、大きな深いクレーターがあり、その中央には人工の建造物らしい銀色のかたまりが見える。

「コード・ネーム〈ビッグ・アイ〉。サイズは7・5キロ。距離4万キロ。推定質量1500億トン……クレーター中央部にあるのが宇宙船ドックと思われます。少なくとも4隻の戦闘艦を収納可能です」

「勝算はあると思うかね、MICA?」

ドニエプロフ大佐がたずねた。

「敵の正確な戦力は不明ですが、戦闘艦が出てくると圧倒的に不利になるのは確かです。それに艦砲による遠距離射撃では、厚い岩にはばまれ、内部まで有効なダメージを与えられません。やるとしたら、敵に発進させるチャンスを与えず、強行突入するべきでしょう。だからこそ、モジュール部隊がこの任務に選ばれたのだと思いますが？」

「うむ、正しい分析だ」

「ありがとうございます」

「では、全員に伝えてくれ。これより〈サーカス作戦〉を開始する」

強行突入

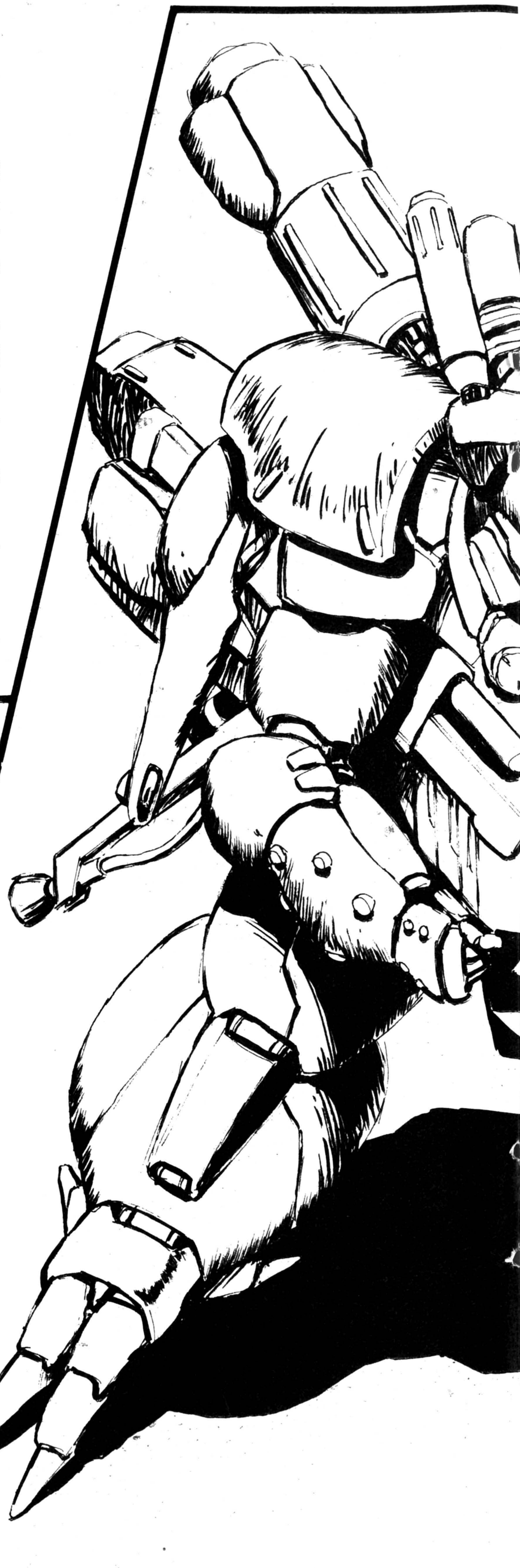
船内にブザーが鳴り響いた。ラウンジで談笑したりゲームしたりしながら待機していた傭兵たちが、さっと緊張し、いっせいにハンガー（格納庫）へダッシュする。私はその様子を船内モニター・カメラで見ていた。

ハンガーでは70機のバトル・モジュールが完全に整備を終え、いつでも発進できる状態でパイロットを待っていた。すでにアンダーウェアに着替えていた傭兵たちは、次々とその中に飛びこんでゆく。整備員がてきぱきとモジュールの状態をチェックし、完了した者にはOKサインを出す。ブザーが鳴ってからわずか2分半で、すべての傭兵がモジュールの装着を完了した。

二度目のブザーが鳴り響いた。整備員たちは大急ぎでモジュールから離れ、ハンガーから退避した。



海賊基地のある小惑星〈ビッグ・アイ〉に、後ろ向きに逆噴射をかけながら突入するソードフィッシュ。





海賊基地に突入する傭兵部隊。ついに戦闘が開始された。はたして勝敗の行方は……？

ブザーが鳴りやむと同時に、メイン・エンジンが轟音をあげ、すさまじい加速を開始した。重力の10倍ものGによって、私の体は耐Gシートに押しつけられた。Gの影響で一時的に目が見えなくなる。

ドニエプロフ大佐の作戦は大胆だった。まずソードフィッシュを秒速90キロまで加速してから、アステロイド・ベルトに突入する直前に船体を180度反転させる。船尾を進行方向に向け、メイン・エンジンを使って減速するのだ。前方に向かって噴射される高速高温のプラズマ噴流は、進路上にある石ころをすべて吹き飛ばし、蒸発させる。

もちろん海賊たちは気がつくだろう。しかし、ソードフィッシュが逆噴射をかけながら小惑星〈ビッグ・アイ〉に突入するまで、彼らには15分の余裕しかないのだ。そんな短い時間では、整備中の戦闘艦を発進させることは困難だ。

どうにかGに慣れ、少し目が見えるようになってきた。しかし腕を持ち上げることさえできないし、声を出すのもむずかしい。

艦長やオペレーターも全員、私と同じ状態なので、機械を操作することは不可能だった。操縦はコンピューターにまかされ、敵の攻撃に対する反撃は、MICAが自分の判断で行っている。

外の星空を映していたモニター画面の中で、ぱっと青い閃光が走った。

「敵の対艦ミサイル、距離20で爆発」

MICAが得意げな口調で言う。海賊はさらに何発もミサイルを発射したが、いずれもMICAの正確な射撃で破壊され、影響はなかった。

海賊はビーム砲も撃ってきたが、これはまったくムダだった。前方に向かって広がる巨大なプラズマ噴流が、この船の盾になっているのだ。粒子ビームはねじ曲げられてしまうし、レーザーは散乱してしまう。

はてしなく続くかと思われた重力の拷問が、ふいに終わった。逆噴射がゆるやかになったのだ。すでに〈ビッグ・アイ〉は目の前である。ソードフィッシュは後ろ向きのまま、クレーターの中央にある海賊基地のドックへ突っこんでいった。

船尾からミサイルが発射され、ドックの扉を吹き飛ばした。障害物はない。ソードフィッシュは基地内に突入した。

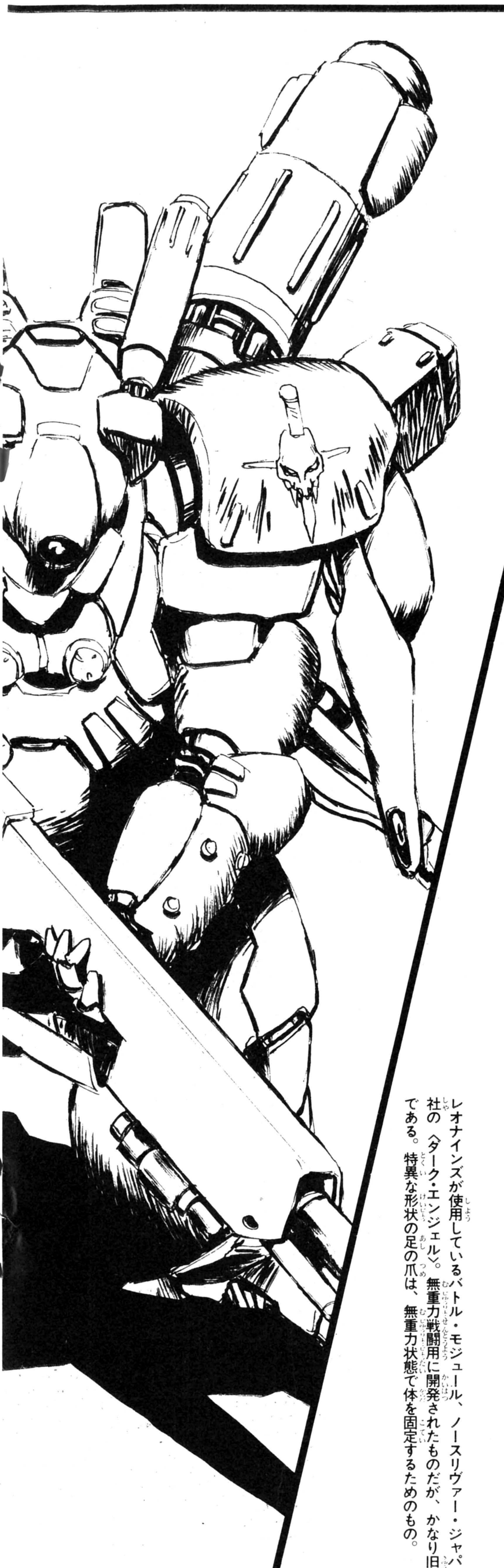
すでに敵の腹の中だ。ドック内には1隻の戦闘艦が係留されており、その砲塔が回転してこちらを向いた。しかし、一瞬早くソードフィッシュの105ミリ粒子ビーム砲が火を吹き、敵の砲塔を噴き飛ばした。

再び強い逆噴射が数秒かかり、ソードフィッシュはぴたりと停止した。ハンガー・デッキが開き、傭兵たちのモジュールがばらばらと飛び出した。

モジュールを着た海賊たちがドック内になだれこんできて、傭兵たちを迎え撃った。しかし、その戦い方は統制がとれておらず、混乱していた。たちまち傭兵の正確な射撃に撃ち倒されてゆく。

奇襲は成功したのだ。

（以下次号）



レオナインズが使用しているバトル・モジュール、ノースリヴァー・ジャパン社の〈ダーク・エンジェル〉。無重力戦闘用に開発されたものだが、かなり旧式である。特異な形状の足の爪は、無重力状態で体を固定するためのもの。

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4―7―16 市ヶ谷KTビル ㊣PCエンジン編集部 サイバーナイト モジュール係

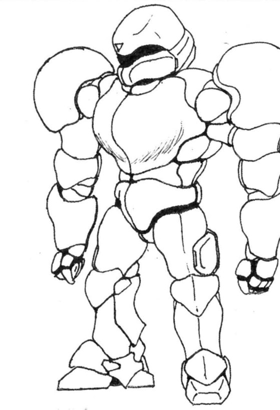
サイバーナイト オリジナルモジュール展示会 vol.3

3月に一度の大奉仕!? いや～、またまた3か月ぶりのごぶさた。ここは読者のみんなが考えてくれたモジュールを発表するコーナー。今回もドーンといってみよう!!



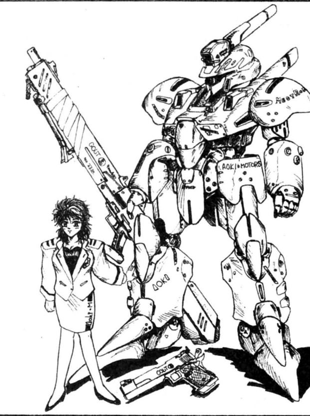
メーカー名 永田重工 **製造年度** 2319年 **名称** 超重量級Wモジュール TO―21〈グラン・ザラン〉 **機能** 軽量級モジュールを着た兵士がさらに乗りこむタイプ。

茨城県／大宮義亜



メーカー名 アラキ・スポーツ・インターナショナル社 **名称** バトリング・モジュールABM―01〈バトリング・ネッガー〉 **機能** ストリート・ファイト用に作られた。のちに機能性を買われ、戦闘用に改造される。

愛知県／大竹克之



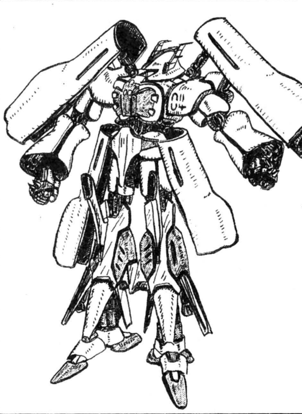
メーカー名 蒼騎モータース社 **名称** メクトロン社〈サウルス〉ベース〈アオキ・カスタム＝MKⅣシリーズ30〉 **機能** 〈サウルス〉の足まわり、操作性をカスタム軽量化し、外観もスレンダーに見える。

愛知県／青山智



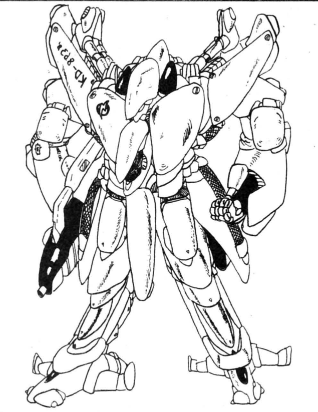
メーカー名 アースエンタープライズ社 **製造年度** 2103年 **名称** 陸戦用モジュールTOW―23〈ノーザ〉 **機能** コストが低くすみ、大量生産可能。

愛知県／稲垣直人



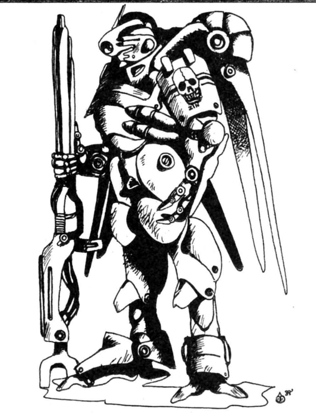
メーカー名 エルミラージュ社 **製造年度** 2378年 **名称** 汎用モジュールNOM―SK―604〈サイバーフェニックス04〉 **機能** 超電磁力レイブレード装備。アームにより4つの大型シールド可動。

愛知県／松井淳



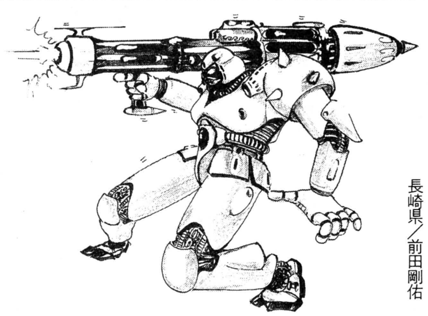
メーカー名 七篠重工 **製造年度** 2359年 **名称** 中距離戦用モジュールDNR―346109〈エルセルス〉 **機能** 試作的に30機のみ生産。

東京都／浅井南海男



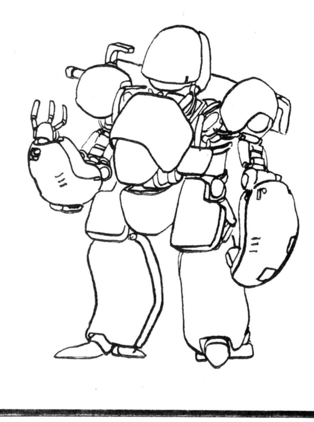
メーカー名 ジン重工 **製造年度** 2351年 **名称** 空中戦用モジュールK―110―2〈ミラージュ〉 **機能** 反重力エンジンと軽量金属により空中の高速移動が可能。

神奈川県／スライム



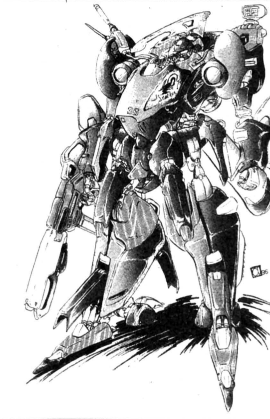
長崎県／前田剛佑

メーカー名 アーバンクエスト社 **製造年度** 2053年 **名称** 重量バトルモジュールSSX―01〈バイキング〉 **機能** ハイパービームカノンを持つ。肩にショックビームを装備。



メーカー名 七宝霊重工 **名称** 純陸戦用モジュール〈アンテスタ〉 **機能** ハンド・キャノン&陸戦用野太刀。

岩手県／岡本晃



メーカー名 シクルナ星域軍開発局 **製造年度** 2831年 **名称** "ナイト・ストーカー"使用汎用ミドルモジュールNSV―21〈ナイト・ストーカー〉 **機能** 半外装式マスタースレイヴシステム、マッスルシリンダー採用。

埼玉県／arena36号

おたよりを待つ

しめきりなしで、このコーナーは受けつけているぞ。パッとイメージが浮かんだら、即ペンを持て！ メーカー名や名称はキミの自由な発想にまかせるぞ。賞品はまたしても粗品。

応募方法

ハガキのウラにキミの考えたオリジナル・モジュールを描いてくれ。メーカー名・名称・機能なども書き添えてほしい。住所・氏名・年齢などはハガキの表にね。あて先はらん外。

最大・最強のRPG、コミックで登場！



マルカツ ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
㊙ファミコン 9号［4月27日発売号］より新連載！

■特大付録／FF III攻略データブック ■4周年記念大プレゼント ■新企画／ドラクエステーション

おたよりカムカム
いくいくパラダイス

いくいくッ!! とパラダイス気分で叫んでいるよーなおバカなおたよりが多い。みんな、幸せそうでうらやましいと思うが、おバカなことは全然うらやましくないぞ。といったワケで、今月もゴーカイなコピー天国からスタートするからな!!



イボンヌ木村の コピー天国

ワンレンはやめて、今度はモヒカンだあっ!

5月号のイラストを見て、目からウロコがハラハラと落ちた。そーか、ワンレンの木村って「猟奇」なのか。盛本画伯よ、勇気ある忠告をありがとう。木村は今度、モヒカンにするぞ。どーだ、描いてみろ!

今月の野糞の墓

『これがプロ野球'90』

これがプロ野グソ90発連続出し

3000MAC

栃木県　鈴木成

鈴木、いいから、ひとつだけ聞かせてくれ。栃木県にはプロ野グソなんてスポーツが存在するのか？じつは木村は野グソに自信があるのだ。90連発など、カルい、カルい。ぜひプロ野グソ選手になりたいものだが、どーも最近、野グソの色ツヤが悪くて困っている。やっぱ、出しすぎるのもカラダに悪いんだろーか。プロ野グソ通の鈴木に、アドバイスしてほしいのだ。

今月の兄弟愛

『うる星やつら』

うるせいかつら

2000MAC

岡山県　藤原弟

兄弟が仲良く1枚のハガキで作品を送ってきた。ほほえましいやね（単にハガキをケチっただけか？）。兄の「バケラッターハウス」のイラストもグー。ふたりでMACを分けな。

今月の隠れイロモノ

『BE BALL』

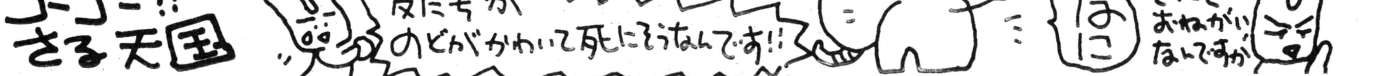
可愛いふたりのタマ遊び

1500MAC

鳥取県　ミラージュナイトNo.2

一見フツーのコピーだが、よく見るとイロモノ風。まるで「キンタ、マカオに着く」（続けて読むと「キンタマ顔につく」になる）みたいな隠れイロモノだ。あんたも好きね！







『麻雀学園』、『源平討魔伝』

源平東間宗四朗の正体はただのスケベだったとゆうが、脱ぎ麻雀を最初に考えて作った人はもっとスケベではないか伝

岐阜県　ロードスの勇者

今月のフンドシ

1500MAC

な、長すぎるぞ！　まるで木村のじーちゃんのフンドシみたいに長いコピーだ！　しかも『源平討魔伝』と『麻雀学園』のWネタ。タダモノではないぞ！

今月の大穴

『獣王記』

武豊はスーパー獣王記（ジョッキー）

福岡県　まにょ²

1000MAC

木村は競馬をやったことがないので、武豊を豊丸（スケベ女優）の親戚かと思っていた。そーか、ジョッキーだったのか。勉強になったぞ。

今月の脅迫者

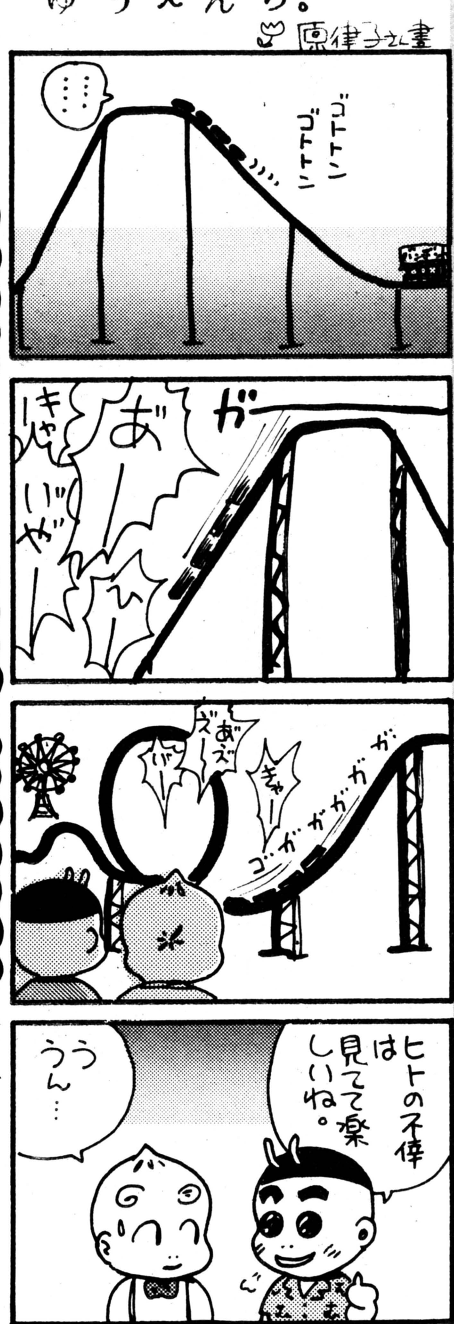
『超絶倫人ベラボーマン』

超最変人フェラボーマン

福島県　安部寛

1000MAC

「福島だからなめたらあかん」とゆー脅迫コメントが、ビート剛にウケた。木村は「フェラボーマン」のHっぽさが気にいった。がんばれよ！



こんなコピーはいらな〜い!!

福島県の夏元、ひょうきんなコピーをありがとう。だがオマエは、重大なマチガイを犯しているぞ。『命くれない』ってのは、ゲームじゃなくTV番組のタイトルだ。でも笑わせてくれたので200MACやろう。

今月のまとめ

こだわっているよーで恐縮だが、先月号のイラストのことである。盛本画伯よ、あれはオットセイではなくラッコではないのか？　そーいえば木村は以前、友人から「ハナたれラッコ」（木村は不覚にもアオムケの姿勢でハナをたらしてしまったのだ）とゆーアダ名をつけられたことがある。画伯はそれを知っていたのか？　それを考えると木村は眠れない！

にがお絵コーナー

木村はブスだがハゲではないぞ！

おい、川田のアホ！　木村は髪型をコロコロ変えるんで有名だが、ハゲ頭になったことはないぞ！　しかも木村の服にデブだのブスだの、好きなこと書いてくれちゃってんじゃん。他の3人も、よくもまー、こんだけエグい絵が描けるもんだ。タンスにゴン太君の絵なんか、ほとんど妖怪だぞ。鏡見るのが怖くなったぜ！



⬆富山県／川田のアホ　ありがたくも700ＭＡＣ。



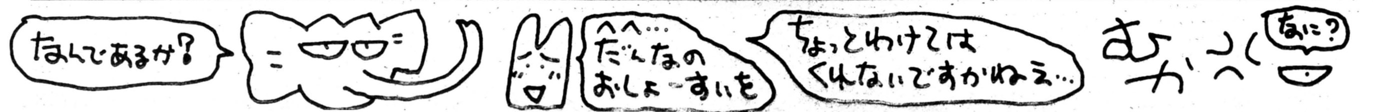
⬆千葉県／タンスにゴン太君　650ＭＡＣやるぞ。



⬆愛知県　Mr.タロット　ベロムキムキ!!　650MAC



⬆愛知県　大西貴幸　ベロまで飛ぶ　650MAC



まぬけづらさん いらっしゃ〜い

“あら、ステキ”“まあカワイイ♡”とギャルにも人気バクハツのまぬけづら集結!!

今月のチャンプ



⬆大阪府／ぬまけ　喜んでるってことがよ〜くわかるカワイイまぬけづらである。このままノビノビとまぬけのまま育ってほしいぜ！

暖かくなるとアブナイ奴がふえるって言うけど、まぬけづらさんたちも花盛りだ!!　レベルが高いまぬけづらばっかりで、選考委員会は悩んでしまったぞ。

さて、今月のチャンプは大阪府のぬまけに決定!!　なんとなくワハハ本舗の久本(知っているよな？　あの下品な女だ)に似ている、と言ったらカワイソーか？　ぬまけには1500MACを贈る。

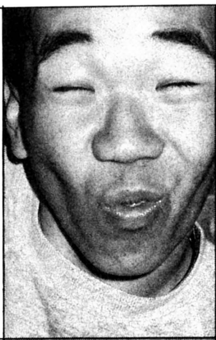
パラソルの送ってきた写真、「友人がウッチャンナンチャンの南原のまねをしたところ」だそうだ。どう見てもただのオッサンにしか見えないぞ。700MAC。

青春の日は母の寝込みを襲って撮影した親不孝者。自分のまぬけづらで勝負してみろよなあー。700MAC進呈だ。

「これは数年前の私の写真。どうです、すごいでしょう」と書いてきたのはひみつ♡。姉妹で馬とびをやってる時の写真みたいだな。色白の足がモチ肌って感じでグッとくる(ワケない!!)。もう少し大きくなったら、水着姿を送ってきなさい。700MACをあげるぜ。

ラストは志村の弟の写真だ。顔に包帯巻いちゃってミイラ化してる。700MACあげま〜す♡

その他のまぬけづらさん



➡神奈川県／パラソル　「これはぼくの友人です」だって。ヘンな顔だよなー。



⬅千葉県／青春の日　「うちの母のまぬけな寝顔を送ります」。熟睡中って感じ。



➡石川県／ひみつ♡　女のコからも恥を捨てたまぬけづら写真が届いたぞ!!



⬅埼玉県／志村卓哉　よく見ると腰の辺りからピースしてる指が。心霊写真か!?

㊗ウラ辞苑

♪ウララーウララーウラ辞苑…山本リンダの歌を思い出すのは、私だけではないだろう。



ポールモーリア、ケツまでくさい　意味／いくら有名人でも尻ばっかりはくさいということ。（山口県／王様の耳）

“坊主憎けりゃ袈裟まで憎い”がこんなんなっちゃったぜ。バカバカしさに、400MAC。

痛いの痛いのとんできた　意味／ひじょうに運の悪い人のこと。（静岡県／杉山雄大）

なんかカワイイ言葉だな。杉山には300MACだ。

恥部あるヤツはハゲを隠す　意味／たくさん恥部があるヤツは、まずアデランスなどでハゲを隠すということ。（埼玉県／ばんばんばんばん）

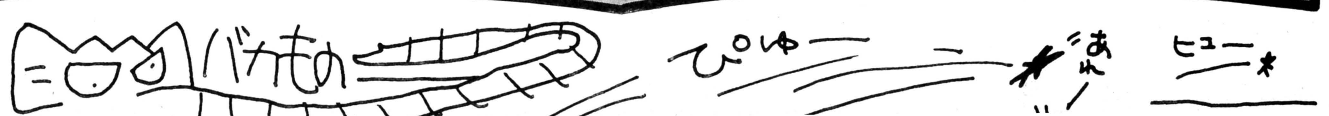
円形脱毛症経験者として同情するぞ。350MAC贈呈!!

発酵美人　意味／どんなに年をとってシワくちゃでも、美人は美人だということ。（愛知県／ボンクラ・チン）

発酵って腐ることだよな。ゾンビ美人のことか？　考えると気色悪いけど、300MAC。

けつから出たサビ　意味／鉄骨飲料を飲みすぎて、うんこがサビてしまったことをいう。（岩手県／デビッド坊主）

そうか、鉄骨飲料を飲むとうんこがサビるのか。でも、赤サビがはえてもうんこの色と見分けがつかないな。350MAC。



大喜利エンジン

落語家気分でナゾカケにチャレンジだ!!

『源平討魔伝』とかけて、ドスケベの中年オヤジととく。その心は、いざキャバクラ（鎌倉）!!
（千葉県／安藤充謙）

いいねえ～、おもしろいじゃねえか！　400MACをやるぞ。

『倉庫番スペシャル』とかけて、チューインガムととく。その心は、甘いのは最初のうちだけ。
（栃木県／ニトロン）

うまいじゃん。350MACだ。

『麻雀学園』とかけて、油汗ととく。その心は、フェイス（顔）から出る。　**（茨城県／いだてん）**

ツボを心得た作品だ。350MAC！

CDロムロムとかけて、忍術ととく。その心は、火災（貫えん）。
（千葉県／滝沢一志）

滝沢もなかなかどーして、テクニシャンだ。これからも修業して、もっとおもしろい作品を送ってくれ。350MACを進呈するぞ。



もうかへる。
原律子さま書



THE TAREKOMI

相変わらずウンコ関係のネタが多い。みんな好きだね、ウンコが！

な、なんとぼくはNHK教育の「できるかな」に出てくるのっぽさんが話しているのを見たぞ!!　番組の最終回だったのだ。　**（滋賀県／越智直幸）**

のっぽさんって20年間ぐらい「できるかな」に出演してたんだよな。声が聞けて越智は果報者だよ！　うらやましいぜ。350MAC。

とてつもなくデカイうんこをして、"これじゃ流れないのでは？"と思って割りばしで割って流したのは、3年C組の小島だ！　**（愛知県／芦部真一）**

どうして、芦部は小島がそんなことをしたのを知ってるんだ？　おまえ、小島がうんこしてるのを覗いたな!!　Hな関係だな、芦部と小島って。350MAC。



そぼくな疑問



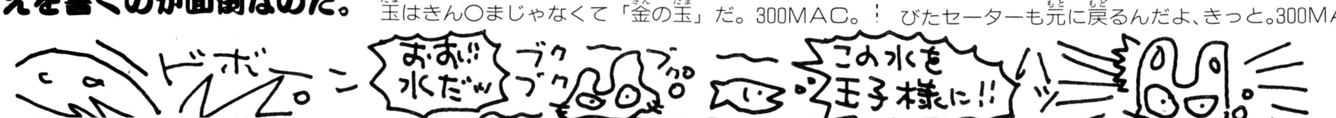
復活した当コーナー。答えを書くのが面倒なのだ。

Q　『戦斧』で、『GOLDEN AXE』（金の斧）だったら、「戦玉」で、「GOLDEN BALL」（きん○ま）になるのだろうか？　ヒャッヒャッヒャッ。マジメに答えてもらいたい。　**（岐阜県／やすりい）**

A　戦う玉がきん○ま。う～む、戦ってない玉は何と言うのだろうか？　だいたい玉が戦ってどうすんだ？　ただ"風もないのにブ～ラブラ"してるだけじゃないかよ、きん○まなんて。きん○まで戦ったら、痛くて泣いちゃうぞ!!　戦玉はきん○まじゃなくて「金の玉」だ。300MAC。

Q　TVアニメの「サザエさん」についての質問です。サザエさんに出てくる人たちは、あんなにデカイ頭をしているのに、どーやって洋服を着ているのですか？　どう考えたって、普通は入らないぞ！　**（茨城県／いだてん）**

A　頭がデカくてもたいていの服は着られちゃうぞ。Yシャツとかカーディガンとか、それに着物は大丈夫だよな。問題なのはカブリ物（セーター、Tシャツ、トレーナーとか）。形状記憶合繊維とかあって、デカイ頭をムリヤリ入れて伸びたセーターも元に戻るんだよ、きっと。300MAC。



パプア中村の

BAKAまるだし

パプアの夢の中へ行ってみたいと思いませんか？

♡バカ♡ その4

今回はパプアのときめきハワイ旅行を大公開!!

独占㊙公開

Oh! モーレツ

ハワイdeウッシッシ



2000MACのために頭を使え!!

クイズの花園



●タテのキー
1　ＰＣに移植されたブレイングレイの本格ＲＰＧ
2　魚の呼吸器官
3　列車の——転覆事故
4　ボギーとバーディーの間
5　キング
6　日本テレネットのスキルシステム採用のＲＰＧ
8　計画
9　那智、華厳、白糸
10　師匠にクビにされること
14　カナダの動物学者で「動物記」が有名
16　彼女は——をそらした
17　ちょっとＨなブラジルのダンス
18　ノブを回して開けるもの
19　——をもって——を制す
22　遠くの物がよく見えない
23　海草のひとつ
26　尾崎将司のニックネーム
27　赤塚不二夫の「天才——」
29　地球の表面積の約４分の１
31　雨が降るように神に祈る
33　いやな顔をする時ひそめる

●ヨコのキー
2　木の幹から分かれたもの
5　「おそ松くん」のチビ太の好物
7　キミはトイレに行けるかナムコのホラーＡＣＴ
11　アーケードから移植のゲーム「——への道」
12　箱根の——所
13　サムライ
15　中村監督率いるプロ野球団
17　洗濯屋さん
19　大ボスのこと
20　アリを英語で
21　昔の燃料
23　教室にあるもの
24　銃のこと
25　ハドソンの「PC——」
27　パパのプレイスポット
28　雨がはげしく降ること
30　以前に刑罰をうけたこと
32　テディーベアは何のぬいぐるみ
34　ラテン音楽でよく使う打楽器
35　とってもスッパイ食べ物
36　——大敵

このパズルを解くには数か所に漢字を入れなくてはならない。その漢字を組み合わせてできた言葉が答え。87ページのあて先にどしどし応募しよう。締め切りは５月15日!!



万城目さゆりの



おたよりGOGOGO!!

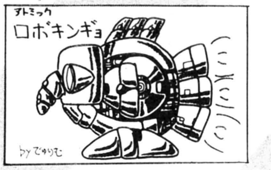
常連のおりまきじとくんが毎日1枚ずつハガキを送ってきたのにはビックリ！

先日、本屋に行くと、なんとっ!! ㊕PCエンジンの本の上に1万円札があったのです。一瞬ネコババしようかなと思ったけど、良心が痛むので、ちゃんと本屋の店員に届けました。あの時はびっくりしたなぁ……。これは実話だからねっ!!（宮崎県／おりまきじと）

それはきっと㊕PCエンジンを1万円分買えって、神様がくれた物だったんだよ。店員に届けちゃって、そいつがネコババしたかもしれないよ〜。でも、正直じいさん的なキミに、400MAC。



☝島根県／ペー　姓は林家か？　650MAC。



☝新潟県／でゅりむ　650MAC。

ぼくは「やだ〜」とか「うっそ〜」とか言う女は大キライです。ちなみにプロポーズの言葉は「オレについてこい」と決めています。早くこの言葉を使える年にならないかなあ。（福岡県／まによ²）

今何歳なのかわかんないけど、もうプロポーズの言葉を考えてるんだ。ちなみにさゆりの知人（本人ではない）のくどき文句は必ず「一発やらせろっ!!」に決めているって。これに比べれば、ズ〜ッとステキよね。350MAC。



☝岩手県／デビッド坊主　650MACを贈る。

おかーはんが、"まぬけづらさんいらっしゃい"を見て言った。「あんた、こんなんに応募したらショーチセーへんで」。バーカ、オレが写真を出したら、"ハンサムさまいらっしゃい"のコーナーになってしまうだろうがっ!!（兵庫県／まーぼー）

そこまで言うなら、どのぐらいハンサムか、写真で証明してほしいよね。でも、"ハンサム"って言葉もケッコー死語だなあ。350MAC。



☝広島県／NAOMIKI　650MAC。

やい！　万城目さゆりさん!!　オレはもうこのコーナーに10枚以上ハガキを出しているのに、なんで1枚も載せてくれないんだ。オレになんかウラミでもあるのか!!（愛知県／野口剛弘）

あるかもしれない。よく考えてみなよ。300MAC。



☝茨城県／いだてん　ダジャレ。650MAC!!

"BAKAまるだし"のパプア中村さんの写真が夜中のものだと気づいて、同情に涙を流したのはぼくだけでしょうか。サスガの中村さんも昼間はあんなことできませんよね。（大分県／高山真）

よく気がついたね。撮影はいつも夜に行われているのだ。でも、それは昼では恥ずかしいからじゃなくて、昼はパプアさんが忙しいからなのよ。民族の儀式とかお祈りの踊りとか、いろいろあるワケ。ヒマがあれば、昼もやってくれちゃうよ。400MACね。



☝福島県／チャボ　プリティ！　650MAC。

ぼくの友人Mは変なヤツ。朝、学校へ来るなり、ヘソのゴマをとり出して「くせーんだよな、ヘソのゴマって」などと言う。ヘソのゴマのとりすぎで腹が痛くなると、「この痛さがたまらない」と言い、毎日やってる。（栃木県／アシュラ）

確かにヘソのゴマってくさい。自分のならまだいいけど、他人のヘソのゴマの匂いをかがせられたら、たまんないだろうね。お腹が痛いのが好きなんて、マゾかもね、Mくんって。350MAC。



☝群馬県／VF−161　650MAC。

友人Nは、ぼくがUFOを見たと言っても信じないのに、河童を見たと言い張る変なヤツです。（宮崎県／広瀬賢一郎）

UFOや河童が出現する宮崎県ってスゴイ所だなあ。300MAC。

病気で学校を休んだのにハガキを出したけなげな私…ゴホゴホ。（鹿児島県／けなげな娘）

300MAC贈呈。



☝東京都／サエキ　まんが「花の応援団」みたい。700MAC。

おたより募集中

みんなのハガキを、ジャンジャン募集しているぞ!!　住所や名前（ペンネームだけじゃ、MACを送れないぜ）は必ず書くこと。まったく、先月も注意したのに、広島のNAOMIKI!!　トットと本名、連絡してこい。

それから、イラストはエンピツ描きはダメで、黒のペンかスミで描くよーに。これもこの前、注意しただろ？　3歩進んだら忘れちゃうよーな、ニワトリみたいなヤツばかりで、困るよなー（ニワトリって、コッコッコッと3歩進んだら、記憶がなくなるんだってよ）。こーゆう基本的お約束は守れよ。

5月号のクイズ当選者発表だ〜!!

5月号の正解は「黄金週間」でした。厳正なる抽選により、右記の5名にそれぞれ2000MACを贈ります。惜しくもハズレた人も、また応募してちょーだい！

（敬称略）
一瀬将史（福井県）、大坂谷豪（東京都）、岡戸宏満（愛知県）、坊西淳（岡山県）、須藤敏（岩手県）。

あて先はこちら☞

〒102 東京都千代田区九段南4−7−16
市ケ谷KTビル　㊕PCエンジン編集部
「いくいくパラダイス」○○係

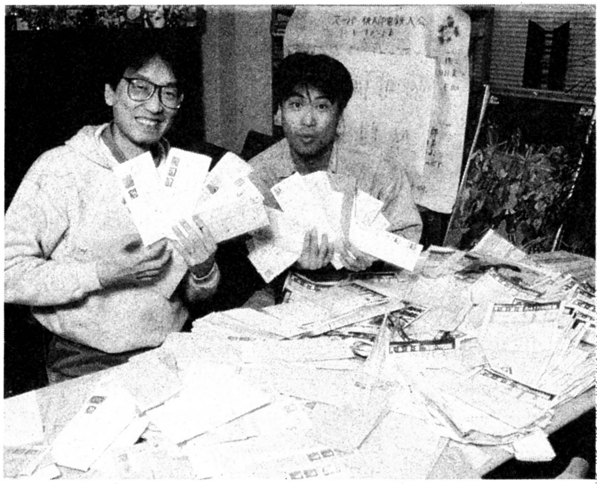
●イラスト／盛本康成、中野豪、杉山真理、今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平



天外魔境II　アイデア募集

第1次審査　通過者発表!!

本誌3・4月号でみんなから募集した『天外魔境II』アイデアの第1次審査を通過した方の全氏名をここにドーンと発表します!!





広井王子

感謝、感激、雨アラレ!!

みなさん、総計2526作ものアイデアを、本当にありがとう!! ボクの目の前に、キミたちが送ってくれた封筒がズーン!!と積まれたときは、思わず目まいが……。でも、ひとつひとつの作品からにじみ出る『天外II』への熱い思い、それをすべて受けとめたくて、全部の作品をじっくり見させていただきました。できれば、みんなに賞をあげたかった……。

さて、これから第2次審査でさらに30作にしぼり、最終審査では『天外II』スタッフ一同で大賞、部門賞などを決定します。結果発表を楽しみに待っていてください。入選者は『天外II』のエンディングに名前を入れたいと思います。

さてさて、キミの名前は入っているかな？（敬称略）

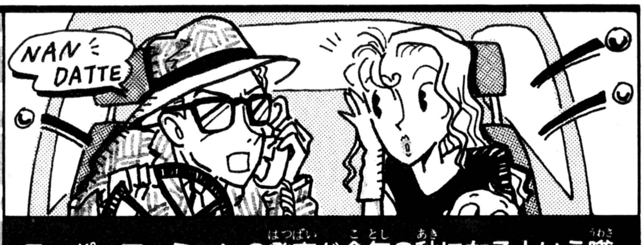
北海道	平山昌樹	千葉県	浅利　稔	東京都	高木　聡	愛知県	野田貴幸	大阪府	庄　輝彦
〃	鹿又　真	〃	唐澤卓也	〃	飛田庸輔	〃	角谷信明	〃	辻本　望
〃	小向裕美	埼玉県	田島紀幸	〃	大野和久	〃	曽我潤一郎	和歌山県	西尾泰臣
〃	佐々木一也	〃	安原久美子	神奈川県	真野目泰介	〃	余語喬之	兵庫県	広瀬圭一郎
〃	大野明久	〃	志村敬子	〃	酒井遣太綾太	〃	今瀬秀康	〃	湊　利治
青森県	岡本　工	〃	渡辺信彦	〃	関慎一郎	〃	宮林　勇	〃	坂本直人
〃	川上正治	〃	飯田尚孝	〃	竹渕道也	〃	土肥篤史	岡山県	松崎正明
山形県	黒坂栄一	〃	浮田富美男	静岡県	佐野智彦	三重県	益川数理	〃	藤原欣一
宮城県	戸ヶ崎睦	東京都	白樫　渉	〃	牛田充昭	福井県	岩崎義介	〃	大石訓弘
新潟県	仲村　功	〃	和田由紀子	〃	小岩井勝美	京都府	藤木裕也	鳥取県	蓮仏真一
〃	鷹見照夫	〃	三本杉国貴	〃	増田かおり	〃	前田修一	山口県	香川雄一
栃木県	森岡秀樹	〃	河野俊文	長野県	下島　寛	大阪府	島袋哲勉	〃	若松隆二
群馬県	田村暢宏	〃	古俣利光	〃	保料和幸	〃	平　新一	香川県	前谷浩之
〃	小黒康顕	〃	伴　亮一	富山県	八島功治	〃	山下佳也	〃	浜田圭史郎
〃	加藤　勉	〃	栗田浩之	〃	大曽根稔夫	〃	塚原哲也	徳島県	藤家孝憲
茨城県	倉田光雄	〃	宮本匡史	石川県	松本竜司	〃	北野　功	〃	牛尾圭介
〃	栗原正徳	〃	近藤幸宏	〃	北川麻里	〃	藤本みのる	愛媛県	川口真徳
〃	倉持敦至	〃	新庄　謙	〃	宮村英宏	〃	鈴木啓文	福岡県	山中龍美
千葉県	片岡啓介	〃	菊池俊英	愛知県	山村容雄	〃	竹中由里	熊本県	田中　剛
〃	五十嵐陽一	〃	近藤治美	〃	竹本　敦	〃	村上勲司	沖縄県	知念直也

たくさんの応募どうもありがとう!!

PC CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局



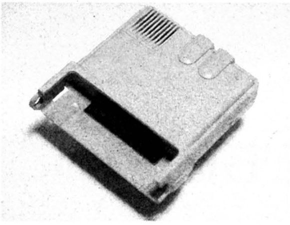
スーパーファミコンの発売が今年の秋になるという噂で、PCエンジンの周辺もザワザワ。今回は、それら噂の真相と『スーパーダライアス』発売記念企画だ！

PCエンジン周辺 噂の真相！

その1　通信が動き始めている？

コア構想の中でも、動きだしたときの影響力が最も大きいと思われる通信だが、ようやく今年中にはお目見えしそうだ。パソコン通信が社会的にも広く定着してきたし、コスト的にも見込みがついたというわけだ。

母体であるNECのPC-VANという強力なメリットを生かせるチャンスがやっときた。



⬆今年の夏ごろ発売されるという情報が。問題はソフトや入力方法にあるか。

その2　ロムロム＋エンジン一体型が出る？

『イースⅠ・Ⅱ』『スーパーダライアス』などのヒットで売り上げ好調なロムロムシステムだが、出荷数が30万台を超えそうな勢いの中、PCエンジン本体と一体化したニューマシンの噂が出てきた。次項、次々項のような問題があるため、すぐとはいかないようだが、価格によってはかなり魅力的なマシンだ。



⬆この色のミスマッチはひどい。黒いプレーヤーを出すか一体型を出すか。

その3　ロムロムのメモリが増える？

CD-ROMには最大540メガバイトという大容量を入れることができるが、現在のインターフェイスに搭載されているメモリが少なすぎてその力を十分発揮できていない。もし、メモリの量が2倍になれば読込みの回数が半分になり、その分高速になるはずだ。増設分の大容量メモリを内蔵したシステムカードの開発が進んでいるらしい。



⬆ロムロムの救世主バージョン3（？）の発売はまだいつごろになるか未定。

その4　ロムロムの耐久性は？

出荷台数が30万台を超えるかという勢いのロムロムだが、そのプレーヤーが意外とハードな使用環境に弱いという疑いが出てきた。音楽用のCDプレーヤーに比べると長時間連続して使われるわけだが、なにしろ世界初の家庭用CDロムということで、蓄積されたデータは皆無。早急な調査が望まれる。



⬆プログラムが、ハードの性能に迫る高度なものだと、より負担が大きい。

その5　パワーコンソール開発難航か？

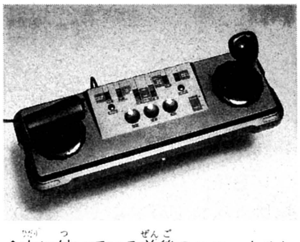
昨年末の発表時にそのスタイリング、機能、価格のすべての面で我々にショックを与えた究極のコントローラー「パワーコンソール」だが、開発が難航しているようだ。ハンドルやスロットルなどの操作系をアナログ的に制御するのがかなり難しいようで、発売時期は予定より大幅に遅れる見込み。



⬆一番のショックはやはりこの価格。常識はずれの￥59,800（ごーきゅっぱ）。

その6　アナログスティックは見直しか？

5月号に掲載した、NECアベニューから出るというアナログジョイスティックだが、仕様が全面的に見直され、外形はシャープ製の「サイバースティック」の横幅を縮めたようなものとなる見通しだ。天とう虫型スティックは意外に使いにくかったというところか。8月の『アフターバーナーⅡ』と同時の発売を目指すということだ。



⬆左に付いている前後のスロットルレバーを取って、その分幅を縮めるとか。

イラスト／星野由美子

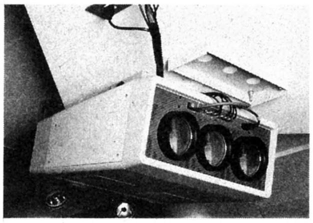
デラックス特別企画

究極の映像音響空間でPCエンジンをプレイ！

●120インチのスクリーンがド迫力でせまってくる！

テレビゲーム史上初のドルビーサラウンド対応BGMのソフトといえば、そう『スーパーダライアス』だ。今回はその発売を記念して、これが最高のサラウンドシステムだといえる環境で思う存分ゲームをプレイしてみたぞ。

東京は秋葉原にあるNECのBSVAシアター。120インチの投写型プロジェクターにはスキャンコンバータが搭載され、通常の2倍の密度で目の前に広がる映像は、テレビ画面にも劣らないほどきれいで、しかもケタ違いのド迫力！

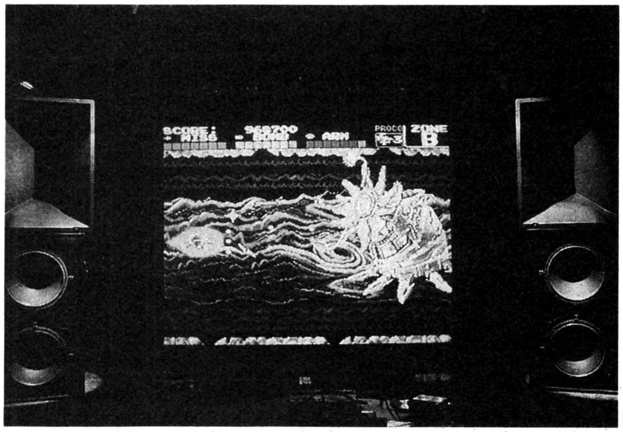


⬆これが液晶シャッタータイプより1ランク高級なレンズ式プロジェクターだ。

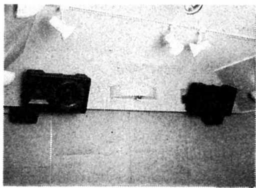
プレイしてみて思ったのは大スクリーンには、それ向きのゲームがあるということ。『バトルエース』などは、このスクリーンでやってみて初めてすごいと思ったぞ。



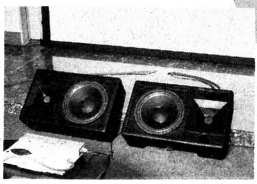
●コンピュータ制御で映画館をもはるかに超えたサウンド



⬆左右のスピーカーは知る人ぞ知るエレクトロボイス社製。NEC製品に限らず国内外の一級品を集めたところが本当にすごい。音はもちろん最高だ。



⬆サラウンドでは重要なリアスピーカー。上から吊している。



⬆センターには2つのスピーカーを並べて使っていたぞ。

映像の方は、プロジェクターの威力がすごくて小細工の必要はまったくないという感じだったが、音響の方は結構むずかしい。普通のステレオとドルビーサラウンドでは、適した残響時間がぜんぜん違ったりするのだ。BSVAシアターでは、それらを含む総合的な音場（サウンドフィールド）の設定にパソコンを使ってパターン別に完璧に近い音場を簡単に作り出せるようになっている。

もともと、サラウンドというのは周りを囲むという意味で、音響的な意味で使うときにはサラウンドステレオのことを指す。これは聴いているひとを取り囲み、その周りに広がるような特殊な効果を持たせたステレオサウンドのことなのだ。映画などで左右や前後に音が移動して自分がその場にいるような感じ、つまり臨場感を強める目的で発達してきたんだ。のめり込む度合いがぜんぜん違うから、最近の映画館はドルビーステレオ（映画の場合はこの呼び方）対応が多くなっている。

最近ではレーザーディスクやビデオテープ、テレビ放送などでもサラウンド対応のソフトが増えているが、どの場合も対応した再生機器を使わないと正しいサラウンドを再生することはできない。というのは、このドルビーサラウンドという方式では、普通のステレオの左右プラス後方とセンターの計4チャンネル分の音声を特殊な方式で2チャンネルに変換（エンコード）して、それを再生時に4チャンネルに再変換（デコード）しているからなのだ。こうすると普通のステレオとも問題なく互換性が保てるのである。

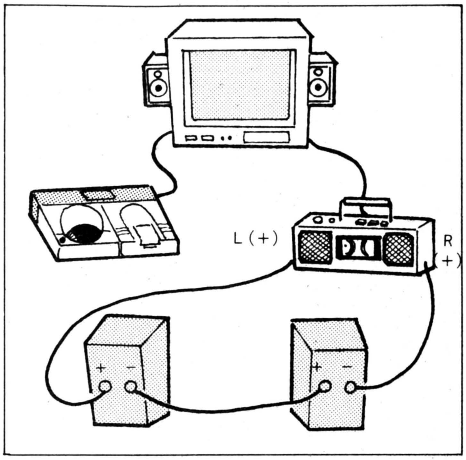
さて、究極の『スーパーダライアス』が開幕し、そのサウンドはやはりすごかった。下から突き上げてくるような低音はいままでプレイしていたときには聞いたことがないもので、こんな音がこのCDに入っていたというのが信じられない。あまりにスクリーンが大きいため、首を左右に動かさないと全体の敵の動きを把握できないが、そのたびに左右のスピーカーから、いままで聞こえなかった音がはっきりした位置を示しながら聞こえてくる。BGMだけがサラウンドなのにこの迫力！　これで爆発音や、自機や敵機の移動などの効果音も対応していれば、こわいぐらいに熱中してしまうだろう。

しかし、120インチの映像＋ドルサラ音響の環境に最も適したゲームは、やはり3Dタイプのものであるようだ。『タイトーチェイスH.Q.』では、あまりに速すぎて気持ちが悪くなりそうだったけどね。

タイプ別ドルビーサラウンドシステム紹介！

究極のシステムには手が届かなくても、ちょっとの予算でサラウンドを体験することはできる。ここでは、手持ちのテレビと組み合わせて手軽にできる実験システムから、本格的なプロ・ロジックまで3タイプを紹介してみよう。

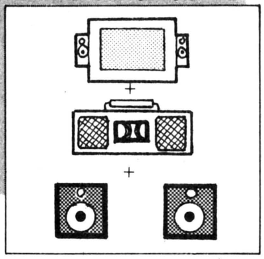
チープにサラウンド体験



まず、自分がロムロムをつないでいるシステムがモノラルの場合は、ステレオで再生できるようにしなければならない。居間に2つスピーカーの付いたテレビがあるなら、それを使おう。なければミニコンポのAUX端子にでもつなごう。フロントの音は、それだけでOKだ。次はリアの方。

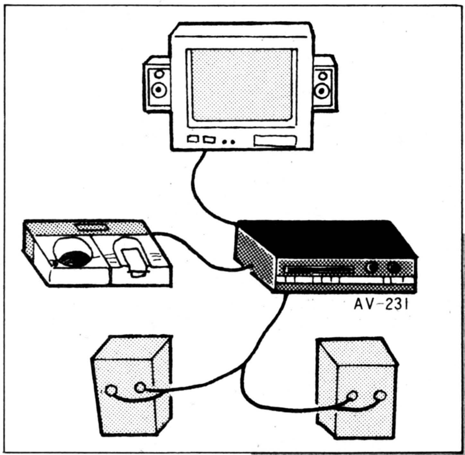
この一番簡単な方式は、ステレオの左右の出力からRの＋とLの＋を取り出し、その間に2つのリアスピーカーを直列につなぐというものだ。外部スピーカー端子の付いたラジカセか、アンプを使おう。配線は図を見てやってくれ。とにかく、家中の機材を集めたり、友だちのスピーカーを借りたりして実験してみてほしい。きっと驚くぞ。

●必要な機材



リアにアンプやラジカセを使わないで、スピーカーを配線する方法もあるが、音量のバランスが取れないという難点がある。テレビがモノラルの場合には上の機材に加えてステレオシステムが必要。

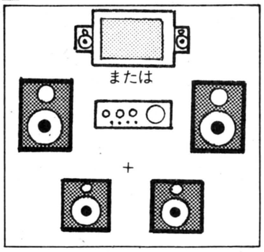
ドルサラ入門機で



20W＋20Wのアンプとドルビーサラウンドのデコーダーを搭載したサラウンドプロセッサAV-231を使用したシステム。この価格のプロセッサにしては、デジタルディレイも備えているし、ホールサラウンドも使えて、ドルビーサラウンド以外のソフトにも対応できる優れものだ。現在自分専用のステレオシステムを持っている場合には、このプロセッサとリア用のスピーカー（小さくてもよい）を追加すればすぐドルビーサランドのシステムができあがる。テレビがステレオ対応ならそれにつないでもいいだろう。ちなみにテレビがサラウンド対応ならリアのスピーカーをつなぐだけでそれなりのサウンドが出るけど、こういうプロセッサにはかなわないのだ。

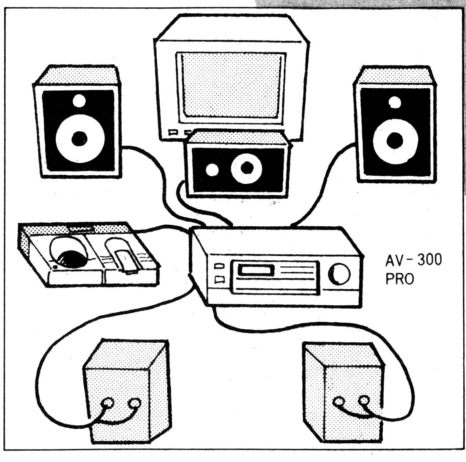
●必要な機材





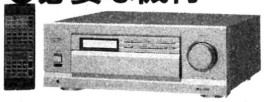
AV-231はPCエンジンと同じく、NEC HEから発売されている。価格は、37,100円（税別）。

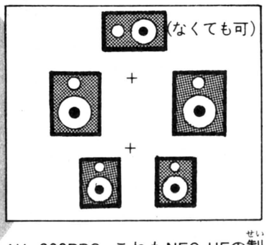
リッチにプロ・ロジックだ



完全にサラウンドを中心として考えたシステム。ドルビープロ・ロジックサラウンドプロセッサAV-300PROはフロント×2、リア×2、センター×1の5アンプを搭載。パラメトリックイコライザーや多彩なモードも備えていて多様なシステムに対応できる実力派。今の手持ちのステレオシステムが古くなって、買い替えを考えているなんてひとは、思い切ってこういうAVシステムにしてしまうのもいいかもしれない。入力端子もたくさんあるので、ゲーム機を何台も同時につないでおくこともできて便利だ。まあ、このクラスやもう少し下のクラスはいろんなメーカーから様々な機種が出ているので、自分のニーズをよく考えて選ぼう。

●必要な機材





AV-300PRO。これもNEC HEの製品で価格は139,800円（税別）。少し高いけど、性能は抜群。


Fortune Quest
フォーチュン・クエスト2
忘れられた村の
忘れられたスープ(上)
深沢美潮・著
迎 夏生・イラスト
わ〜〜、またまたどえらいクエストに巻き込まれちゃったあ!!
6人+1匹(ドラゴン)のパーティが織りなす大冒険
ご好評におこたえして、早速登場で〜す♡
角川スニーカー文庫
5月1日
発売!!
角川書店

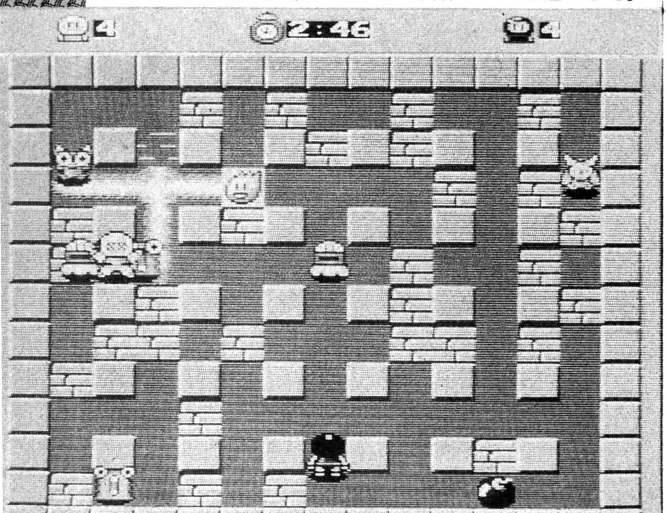
メディアミクス Mediamix Information インフォメーション

PCエンジン対戦 ボンバーマン大会

主催：ハドソン

5月3～8日（10：00～19：00） 高島屋大阪店 7階催場「ハイテクおもちゃランド内」
4月28～5月6日（10：00～20：00） 国立代々木競技場 見本市ブースセンターロード 国際スポーツフェア'90春「PCエンジン スポーツワールド内」※5月1日は休み
5月3～5日（10：00～17：00） 大阪OBP C&Cプラザ 1階ホール「PCエンジンフェスティバル内」
5月4日（10：30～12：30） 町田東急百貨店 屋上ホール
5月5日（13：00～15：00、15：30～17：30） 前橋西武 6階催場
5月5・6日（10：00～17：00） 千葉セントラルプラザ 7階セントラルホール

『ボンバーマン』の5人対戦モードで燃えろ！ 勝ちぬけば豪華商品がもらえる。またほかの新作ゲームも遊べるぞ。



⬆驚異の5人対戦プレイが、キミを興奮のウズにたたきこむぞ！

ゴールデンウィーク GWはイベントへGO!!

C&Cプラザ PCエンジンフェスティバル

主催：NEC日本電気グループ

日時：5月3～5日
時間：午前10時～午後5時
会場：大阪ビジネスパーク
NEC C&Cプラザ1Fホール



⬆1階でゲーム大会、2階でパソコン展示会があるぞ。⬅大阪ビジネスパークは、大阪城のそば。迷わないようにね。

スーパーグラフィックスのビッグソフト『大魔界村』などが体験できるイベントが、GWに開催される！ それが、この「C&C PCエンジンフェスティバル」だ。会場には新作ゲームのフリー体験コーナーが設けられるけど、1ゲームひとりにつき5分という制限時間つき。だから、ちゃんとみんなに順番が回って来るってわけ。またそのほかにも、豪華賞品がもらえる親子ゲームコーナーなどもあるよ！

新刊紹介

ヤンキー②

5月2日発売 490円(税込)

大好評のツッパリコミックの第2巻が、日本中のヤンキー野郎たちの熱いラブコールに応えて、早くも登場。見どころは、この頃かわいくなってきた小泉ちゃんと最強の不良男・東の微妙な関係♡。アクションシーンも全開バリバリだぜ！



精霊伝説ヒューディー②

5月2日発売 890円(税込)

不思議な雰囲気のタッチと独特な世界設定で、コミック界に新風を巻き起こした「精霊伝説ヒューディー」。その第2巻が、なんとオール書き下ろしでお目見え。この巻では未成熟なヒューディーが、ついに完全な精霊に成長するぞ。必見!!



4月号プレゼント 当選者発表

F1トリプルバトル	広島県	秋田裕志くん
	青森県	対馬京助くん
	千葉県	木下貴嗣くん
	兵庫県	大迫庄司くん
	福島県	森知広くん
ガイフレーム	埼玉県	藤田大輔くん
	東京都	山口 敦くん
	兵庫県	原 順昭くん
	千葉県	新井公子さん
	山口県	前島太郎くん
コズミックファンタジー	長崎県	三木善勝くん
	愛知県	宮村佳典くん
	神奈川県	石渡基弘くん
	秋田県	柴田 隆くん
	福島県	伊藤 一くん

『改造町人シュビビンマン2』アイデア応募用紙

締め切りは6月10日必着です。

応募方法

① この用紙の表と裏に、必要事項を記入してください。
② この用紙は、封書として出すことができるようになっています。まず本誌から切り離し、キリトリ線にそってハサミを入れます。次に点線部分を山折り（外側にくるように折る）にし、Ⓐは Ⓐに、Ⓑは Ⓑにと、それぞれのりづけしてください。これでOKです。
③ 62円切手を貼って、ポストへGO！ 切手を貼り忘れた人はすべて失格となります。注意してください。
④ ひとり何作でも応募できますが、応募用紙一枚につき一作とし、複数応募される方は、この用紙の裏面をコピーし、必要事項を記入のうえ、封筒で送ってください。住所、氏名、年齢、性別、職業をお忘れなく。

のりしろⒶをここに貼る

のりしろⒷをここに貼る

のりしろⒸをここに貼る

キリトリ線

キリトリ線

住所					
氏名		年齢	歳	性別	男・女
職業		TEL			

おそれいりますが 62円切手を はってください。

102-□□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「改造町人シュビビンマン2」アイデア募集係行

まずはアンケートに答(こた)えてほしい

1.『改造町人シュビビンマン』のイメージは？

2.『シュビビンマン2』をどんなゲームにしてほしいですか？

3. 太助とキャピ子のどちらが好きですか？

Ⓐ太助　Ⓑキャピ子

4. シュビビンマンの攻撃方法はどれが良いですか？（2つまで）

Ⓐビーム　Ⓑ剣　Ⓒキック　Ⓓパンチ

Ⓔその他（　　　　　　　　　）

5. アニメシーンはあった方が良いですか？

ⒶYes　ⒷNo

6. 5でYesと答えた方、どんなアニメシーンを望みますか？

7. 今までにおもしろいと思ったゲームは？

①

②

8. どのジャンルのゲームが好きですか？

Ⓐアクション　Ⓑシューティング　Ⓒロールプレイング　Ⓓアドベンチャー　Ⓔシミュレーション　Ⓕスポーツ　Ⓖパズル　Ⓗその他（　　　　　　）

9. 開発担当者へのメッセージをどうぞ。

シュビビンマンシェイドの愛(あい)称(しょう)

男		女	

➡敵(てき)キャラクイラスト➡

Ⓒのりしろ

Ⓑのりしろ

Ⓐのりしろ

郵便はがき

102-

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツ
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑥」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所　〒

☎　(　　)

性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業(学校名)	

氏名

●応募方法は62ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

氏名		ペンネーム	
住所			
性別	男・女	職業(学校名)	
年齢・学年	歳　年		

●登録番号:自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、登録表の3ケタの数字を記入します。登録されていなければ空欄で。
●暗証番号:A~Zのアルファベット(忘れないようにメモしよう!)
●行動の選択肢:73ページを参照してください。
●方　位:1.金色　2.銀色　3.青色　4.赤紫　5.闇黒　6.深緑　7.青紫
●サイド:1.フォート・ギヌルオン　2.ラミアン・ラー
●種　族:1.人間　2.小人　3.ドワーフ　4.妖精　5.半妖精　6.半鬼

(男・女)

キャラクターの名まえ(「・」も1文字にかぞえる)

種族	サイド	方位	行動①	行動②	行動③	暗証番号	登録番号		

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

メイルRPG『さまよえる白銀宮』参加ハガキ

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	ソル・ビアンカ	14
MARUKATSU電光石火	2	ネクロスの要塞	15
新作衝撃波	3	達人道場／フォーメーションサッカー	16
ソフトヒットチャート	4	達人道場／スーパー大戦略	17
GMおっかけ最前線	5	桃太郎伝達	18
プレゼント	6	PC移植市況月報	19
さまよえる白銀宮	7	新作お毒味チャート	20
SFノベルズ／サイバーナイト	8	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	21
読者ページ／いくいくパラダイス	9	MAC	22
PCIAハード情報局	10	NEW SOFT TIMES 延長戦	23
メディアミクスインフォメーション	11	クレクレタコラ	24
アイデア募集／シュビビンマンII	12	付録①／裏技的超人	25
バルンバ	13	付録②／ワルキューレの伝説キャラ下じき	26

●P.154の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊖PCエンジンを毎月購読していますか？また、この雑誌をいつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊖PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない
4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

●あなたはNEO-GEOについて、どう思いますか？
1.レンタルしてみたい　2.ハードを購入してみたい　3.興味はない
4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

●応募方法は72ページを見てね。

おたよりコーナー

「さまよえる白銀宮⑥」係行

マルカツ 勝PCエンジン 編集部

角川書店

市ヶ谷KTビル

東京都千代田区九段南4-7-16

おそれいりますが41円切手をはってください。

102-

郵便はがき

天と地と通信スペシャル

今回は、歴史に名高い死闘をくり広げた川中島の合戦について、そして「天と地と」のゲーム情報を紹介しよう！

謙信VS信玄の川中島の合戦

映画のクライマックス、川中島の合戦シーンは、きっと観るものすべてを感動させるだろう。さて、この川中島の合戦は、1回きりの戦いではなくて、1554年から12年間計5回にわたって死闘がくり広げられたのだ。

5回行われた川中島の戦いの中で、最も激しい戦いが、1561年の「八幡原の戦い」といわれている。軍神・刀八毘沙門天王を表す「毘」を旗印に黒一色の上杉軍約1万3000人、一方「風林火山」の旗をふりかざした赤備えの武田軍約2万人が激突し、約1ヵ月間壮絶な戦いがくり広げられたそうだ。



⬆出陣前に謙信は毘沙門堂にお参りし、戦勝を祈願したのだ。



➡川中島の合戦はとにかく迫力だ！



⬆武田軍は"鶴翼の陣"で上杉軍に立ち向かう。

主要人物紹介

上杉謙信(榎木孝明)



越後守護代長尾為景の子として生まれる。幼名は虎千代、のち景虎を名のる。

乃美(浅野温子)



謙信の軍師・宇佐美定行の娘。謙信とは幼なじみ。彼を慕うが、結ばれぬまま病に倒れる。

宇佐美定行(渡瀬恒彦)



謙信が幼い頃よりの学問の師であり、謙信の知恵袋として、名軍師の名をはせた。

武田信玄(津川雅彦)



甲斐の国(現在の山梨県)の主であり、"風林火山"の言葉に象徴される巧みな戦術で他国を震わせた。

太郎義信(野村宏伸)



信玄の長子。川中島の合戦では、一隊をあずけられ、めざましい活躍をみせた。

八重(財前直美)



川中島の合戦では、女騎馬隊の副将として活躍。馬上で、長刀をふり回す男顔負けの武者である。

映画「天と地と」がパソコンゲームに!!

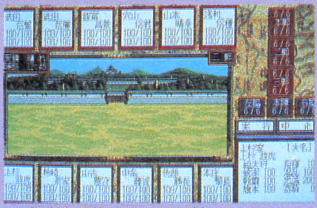
PC-9801シリーズ 戦国シミュレーション

映画「天と地と」がSLG化されることになった。これはPC-9801シリーズの本格シミュレーションだ（コナミから6月23日発売予定）。ゲームストーリーは、映画と小説(海音寺潮五郎・原作)をミックスしたもの。そして、合戦画面は、疑似3Dの精密なグラフィック。しかも、野戦、攻城戦には別画面が用意されているからすごい。

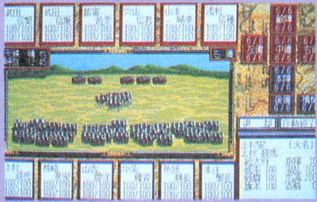
グラフィックにしても、例えば武将の顔なんかは、映画に登場した俳優をモデルにしているし、サウンドも映画に使われた曲をアレンジしたものを予定しているようだ。



⬅メイン画面。左上の画面が拡大マップ。左下の画面が四季を表している。



⬆攻城戦の画面。はるか遠くに見えるのが天守閣だ。

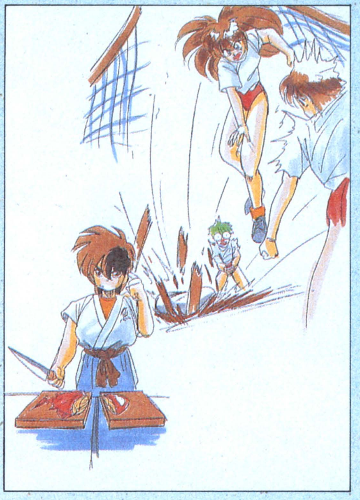


⬆合戦画面。いろいろな戦法が使えるのも楽しみだ。

映画公開と同時発売!!

6月23日全国洋画系劇場公開!!

あれから2年、太助とキャピ子は…



亜空魔団の侵略を撃退してから2年。街には平和が蘇り、シュビビンマンの2人も日常の生活に戻った。

しかし、普通の生活を送るには、2人の改造された体はあまりにも強力すぎたのだ。「普通の体に戻りたい」。2人の切なる願いに応えるかのように、豪徳寺博士から「元の体に戻してやる」という手紙が届いた！

⬅ありゃありゃ、すっごいパワーだ。敵をやっつけるにはいいけど、日常生活はつらいことも多いだろうなあ。

一段とパワーアップして再登場

喜び勇んで出かけた2人を待っていたのは、破壊し尽くされた豪徳寺博士の研究所だった。もちろん博士の姿はない。残っていたのは1通の手紙と1つの箱。

手紙には、2人の元の体とともに博士が謎の敵の本拠地に連れ去られたことが記されていた。そして、箱の中には新しいシュビビスーツが…。



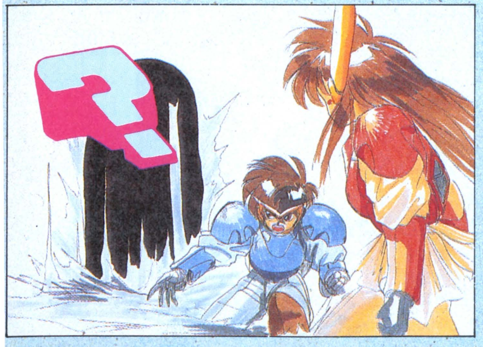


⬅豪徳寺博士が残していった新しいシュビビスーツに着替えた2人。ピッタリだ。

⬆「早い！」。10倍もパワーアップしたスーツに驚く2人。早くも敵の前線部隊と接触か!?

そして、新たな敵が襲いくる!!

出発の時が来た。求めるものは、元の体。新しいシュビビスーツに着替え、一段とパワーアップした2人は、敵の本拠地を目指す。

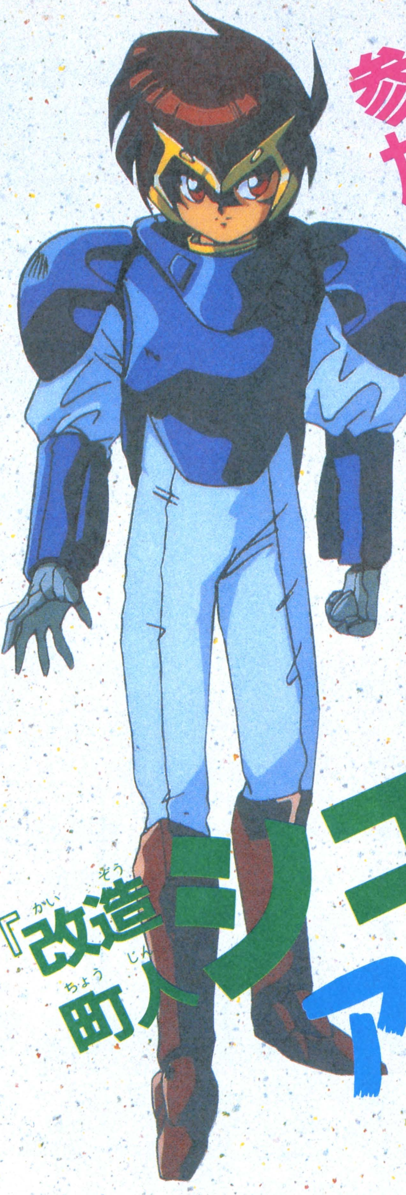


新たな敵――それは、大気圏外から突如現れた正体不明の飛行物体。その中から○×△帝国と名のるロボット軍団が出現した。その正体は何か？　それは、キミが作るのだ!!

⬅突如として出現した得体の知れない敵!!　なぜ得体が知れないかって？　そりゃキミが作るからさ。

キミもゲームづくりに参加しないか!?

『改造町人シュビビ アイデア



審査員から一言



麻宮　騎亜
マンガ家

かくし味的なものにこらず、直接インパクトを与えてくれるキャラがいいね。とにかく、目をひくデザインを楽しみにしています。



シロー大野
狂える絵師

私の愛しい怪人たちを超える、火の出るようなキャラクターを求めるぞ。すごいの描いて審査員をギャフンといわしてみろ!!（死語）



松田　明生
メサイヤ
広報担当

キミたちの使命は、創造力の限界を試す耐久鉄人ヌリヌリマンとなって、ぬり絵を描くことだ。私？　いやあ、ちょっとそれは……。



斉藤　智晴
『シュビ2』
企画担当

キミたちのアツイ要望にお応えして、ついに動き出した『シュビビンマン2』!　新たなる敵を生み出すのはキミたちだ。たのむぜ。

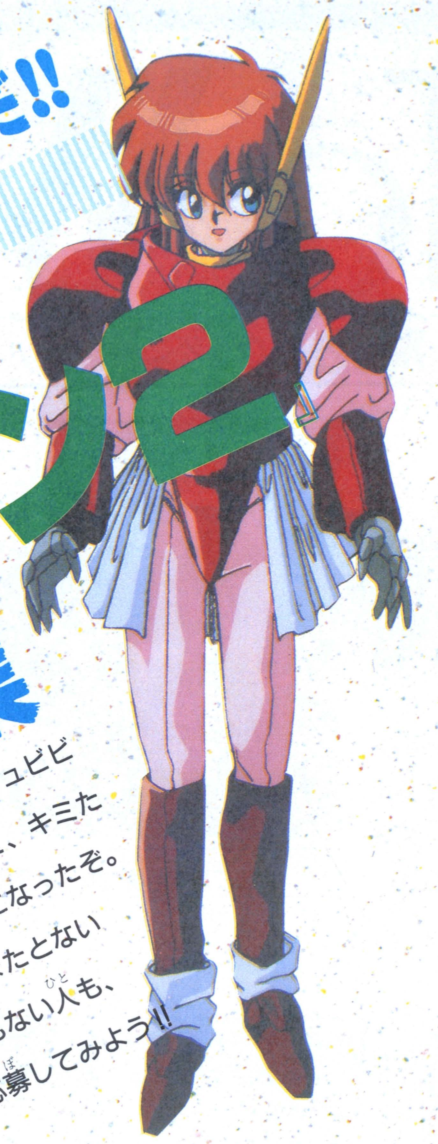


佐藤　辰男
本誌編集長

敵キャラは、名前もカッコも思わず笑ってしまえるものがよいよ。選ぶ方も変な人が多いから心配すんな！　乞う大胆な作品!!

  イラスト／シロー大野

これがニューコスチュームだ!!



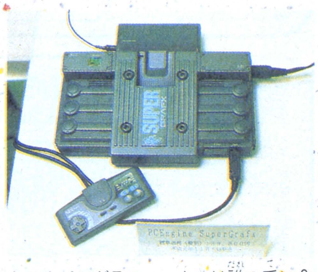
ンマン2 大募集

チャンス到来！『改造町人シュビビンマン2』の制作にあたって、キミたちからアイデアを募ることになったぞ。キミの考えがゲームになるまたとない機会だ。自信ある人もない人も、ともかく応募してみよう!!

賞品はこんなに豪華!!

採用者には、①ゲームのスタッフリストに名前が載る、②完成版ロムの特別バージョン、③キミのイラストをプロがクリーンアップしたセル画などをプレゼント。さらに大賞1名にはスーパーグラフィックスのおまけつきだあ！

惜しくも採用を逃した人にも、麻宮騎亜賞、シロー大野賞、マルカツ賞など、豪華賞品が用意されているぞ！



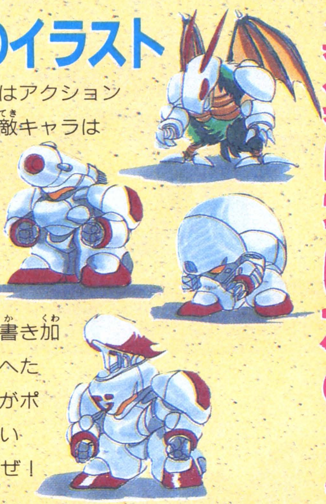
⬆スーパーグラフィックスは誰の手に？

応募方法 95ページにある応募用紙を使用してください。1人何作でも応募可能ですが、複数応募する場合は、1作ごとに応募用紙の裏面（96ページ）をコピーし、封筒で送ってください。

応募用紙は95ページにあります。

募集内容は左の3つ。すぐれたアイデアをよろしく!!

1 敵キャラのイラスト



この『シュビビンマン2』はアクションゲームだ。だから、魅力ある敵キャラは不可欠だよね。

まじめなもの、オチャラケ、何でも結構。ひとつユニークなキャラを考えてほしい。もちろん攻撃のし方や、名前、動き方なども書き加えておいてね。絵のうまい、へたよりも、ユニークさ、独自性がポイントだ。人マネでない楽しいカラーイラストを待っているぜ！

2 シュビビンマンシェイドの愛称



『シュビビンマン2』には、新しいキャラクターが登場するんだ。まるで太助とキャピ子のような、黒いシュビビスーツをまとった男の子と女の子。その名は、シュビビマンシェイド。この2人に愛称をつけてくれないか。簡単な性格や略歴などもあるとうれしいね。はたして2人、敵か？ 味方なのか？

3 アンケート

95ページの応募用紙には、簡単なアンケートがある。これをフルに使って、キミのアイデアや考えを教えてほしいんだ。



締め切りは6月10日必着

How To Win
ハウ ツー ウィン

㊙PC直伝攻略法のページ

エリア4〜5を完全攻略!!

BARUNBA
バルンバ



ナムコ初のPCエンジンオリジナルは、4つのボタンをフルに使うという異色のシューティング。5月号付録のエリア1〜3マップに続いて今回はエリア4〜5までを攻略するぞ！

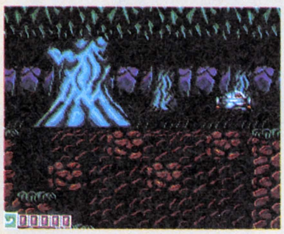
ナムコ／発売中／¥6,800　STG　4M

もう一度操作の確認を!!

このゲームでは、Ⅰ・Ⅱ・RUN・セレクト・十字ボタンという、パッド上のすべてのボタンを、かなり頻繁に使用しなければならない。特に砲塔の回転が、RUNボタンで左、Ⅰボタンで右というかなり特殊な操作になっている。ゲームをクリアするためには、この非常にややこしいコントローラ操作が完ぺきにできなきゃならない。もう一度操作法を確認してみよう。

十字ボタン ➡ 移動

自機の移動。こればっかりは、他のゲームと同じ操作だ。ちなみにこのゲームでは、背景の天井や床に激突しない。ちょっとだけ安心だ。



⬅十字ボタンで自機の移動。でも砲塔は動かない。

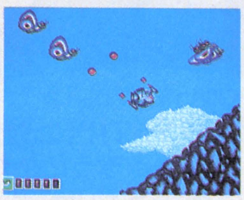
セレクトボタン ➡ 武器セレクト

武器を選択する。右のように順番は決まっている。スタート時の武器は、最低レベル。ただしパワーアップはたくさんあるから安心だ。

V → N → S → L →（V）



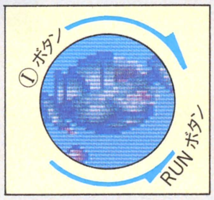
➡セレクトボタンで武器を選択する。



⬅状況に応じて武器を選択することが大切だ。

RUNボタン ➡ 左回転

砲塔を時計と逆向きに回転させる。このボタンをスムーズに押せないと、ゲームクリアはかなりつらい。



Ⅰボタン ➡ 右回転

時計方向に砲塔を回転させる。初心者はこの右回転を基本にして、「ちょっと戻す」ときにRUNを使おう。

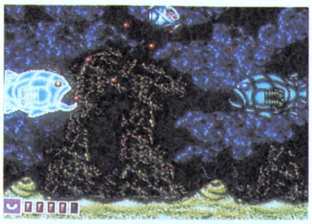
Ⅱボタン ➡ 攻撃

弾を発射する。自機の向きに関係なく、砲塔の向いている方向に発射される。押しっぱなしで自動的に連射するので、連射パッドなら、連射スイッチをオフにすること。連射を入れておくと、弾が出ないことがあるのだ。

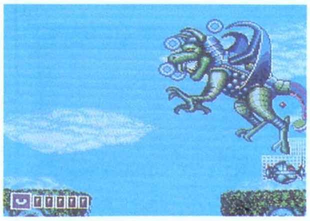


⬆砲塔の向いている方向に、セレクトボタンで選択した武器で攻撃する。武器は、使っているうちにレベルダウンするので注意しよう。

状況に合わせて武器を使い分けろ！



⬇このバルカン砲は、中ボスやボスを相手に戦うのに適している。

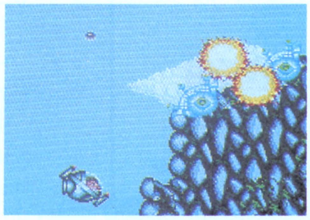


⬇レベルダウンしても、あまり威力が変わらないのも嬉しいね。

バルカン砲

ふつうの弾。押しっぱなしで連射できる。武器のレベルが上がると、弾がだんだん大きくなり、連射する弾の数も増える。レベルが最低でもそれなりに使えるので、ザコ相手にふつうに戦うときや、ボス相手の長丁場に有利。

ボスに有利なノーマル弾



⬇カベに張り付いた敵を撃破するのに便利なナパーム弾。

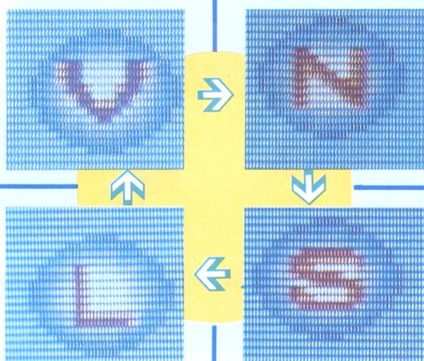


⬇爆破のタイミングに慣れれば、動きがスローな敵を攻撃するのにも便利。

ナパーム弾

爆風で広範囲の敵にダメージを与える。小さな赤い弾が砲塔の向きに飛ぶので、タイミングよく⑪ボタンを離して爆発させる。障害物を貫通する上に威力はあるけど、連射はできない。通常弾では倒しづらい位置の敵に有効だ。

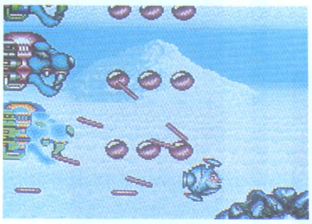
爆発に巻き込むのだ!!



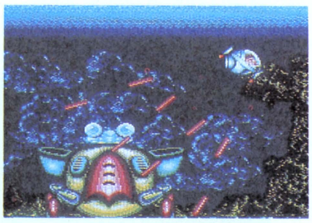
レーザー

けっこう便利な貫通弾

敵を貫通するレーザー。ただし床や岩などの障害物にぶつかると消滅する。威力はあるし、レベルが上がればある程度の連射もできるので、どの敵にもそれなりに有効。でも貫通するのがアダとなり、ボス敵との戦いには不向き。



⬆硬い敵がいっぱい登場する局面で、非常に役に立ってくれるレーザー砲。

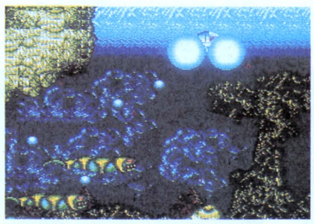


⬆ボスとの戦いにも有効。ただし、連射するとスグにレベルダウンする。

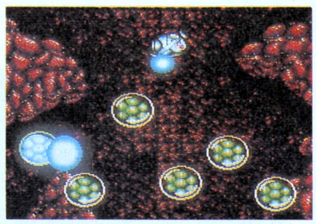
シールド

発射可能なバリアだ！

砲塔から丸いシールドが出る。敵の弾はすべてシールドが吸収するけど、砲塔の正面しかダメ。また、ボタンを離すと弾として飛んでいく。ザコ敵が硬く倒しきれずに、弾の雨を逃げ回るってときに使うと便利。



⬆敵の弾を破壊するので、敵が画面を占拠して危ない！　ってときに有効。

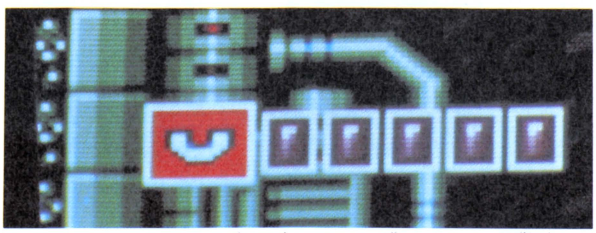


⬆狭い場所でシールドを飛ばすと、反射で思わぬ場所の敵を攻撃してくれる。

武器レベル早見表

特定の敵を倒すと出現するエネルギーボールを取ると、武器のレベルが上がって威力もアップする。使用中の武器のレベルは、画面左下にある使用武器マークの色でわかる。最初は赤（L1）で、アイテムを2個取ると紫(まだL1)に変わり、さらに2個で青(L2)になる。紫は、あと少しでレベルアップするぞ！　という合図だ。なお、武器は使っているとだんだんレベルダウンする。なるべくならすべての武器を緑（L3）にしておきたい。マークの色がどのレベルに対応するかを覚えて、レベルの低い武器を優先してパワーアップさせよう。





⬆左のマークは武器の種類。色が武器のレベル。右はエネルギーの残量だ。

↓兵器名	レベル1		レベル2		レベル3
→表示色	赤(1～2)	紫(3～4)	青(5)	青緑(6)	緑(7～8)
バルカン砲	パワー2		パワー3		パワー5
ナパーム弾	爆風1対(常にパワー1)		爆風3対		爆風5対
シールド	当たり判定が大きくなっていく(常にパワーは1)				
レーザー	パワー2		パワー2		パワー3

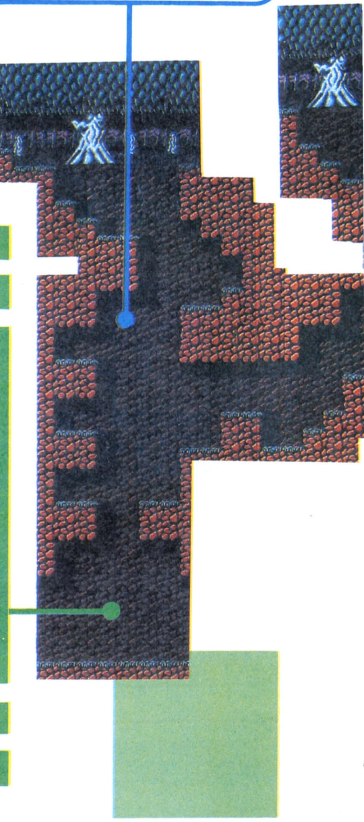
ラウンド

ROUND 4 ケイブエリア

複雑怪奇なスクロールが恐怖の洞くつ面。スクロール方向がこまめに変わるので、壁に挟まれないように注意しながらプレイしよう。

START





ターザン猿とクモに注意!!

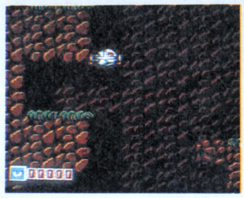
画面上方にスウィングチンパーとスパイダラー。地面からはアルマーが。画面下方でアルマーを確実に倒しながら、隙を見て上方を掃射で切り抜けよう。



⬆アルマーは左に砲塔を向けて、バルカン連射で倒せ。

要注意! スクロールのワナに気をつけよう

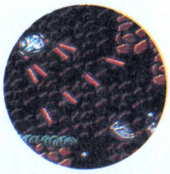
下にスクロールして中ボスとの戦い。やっつけたら上にちょっとスクロールして、途中で右に。そのまま右上にスクロールしたら、今度は右下へ。非常にトリッキーな強制スクロールが待っているのだ。



⬅変則スクロールと動く岩に注意しよう。

襲いかかるデスバット

コウモリは、天井から飛び立つまでは当たり判定がない。右下に進むスクロールに砲塔の方向を合わせ、バルカン連射で倒そう。





中BOSS 巨大イモ虫ムーブはレーザーで楽勝!!

背中から扇状に球状弾を発射する巨大なイモ虫だ。でも、動きはトロいので、けっこう楽に倒せる。ただし、ちんたら戦っていると、3つの岩が画面上方から降ってきて、自機を妨害しようとする。画面の上にくっついて戦うのは危険だ。ここは画面中ほどで、レベルアップしたレーザーの4本の筋すべてをボスに当てるように狙えば、あっけなく倒せるはずだ。



⬆レーザーをからだ全体に当てるように連射すれば、かんたんに倒せるはずだ。



⬆倒すのに手間取ると、画面上から動く岩が出現する。触ると痛いぞ!



⬆この位置なら岩には触らない。敵の弾に気をつけながら、バルカン連射!!

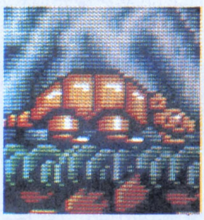
ザコキャラリスト

ベン2号



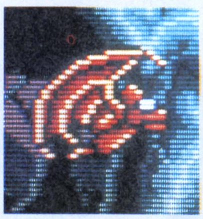
編隊で登場し、高速で軌道を描いて去る。弾は発射しないが接触に注意。

アルマー



地上をノロノロ這っていたかと思うと、ジャンプして弾をまき散らす。

デスバット



編隊で登場したり、壁にぶら下がっていたりと、バリエーション豊かだ。

トーター2号



地面をウロウロするカメ。3方向に球状弾を撃ってくるので注意しよう。

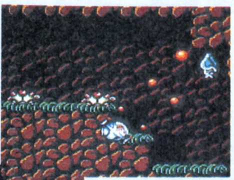
ゴング

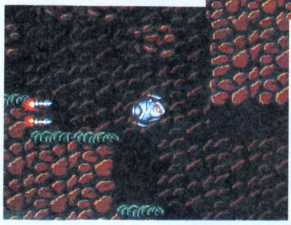


ジェットで空を飛び、横方向に弾を連射する。斜め攻撃で倒そう。

天井に張り付いたキャンドラー

自機が近寄ると天井から発進して襲いかかる、誘導ミサイル。縦軸をうまく合わせて左向きにバルカン連射!!



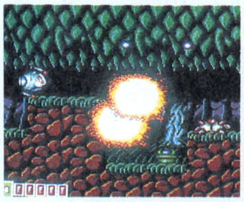


⬆左上にスクロールする局面では、この位置は安全。

⬅ミサイルは発射直後にすべて破壊しよう。撃ちもらすとつらいぞ。

デコボコの地面の隆起 隠れた敵に注意しろ!

デコボコの地面に、隠れるように敵がいる。不用意に突っ込むと、弾の雨が待っている。ナパームで掃除しながら進もう。



⬅地上の敵はナパームで蹴散らせ!

襲いかかるフライヤーの群れ

飛び魚フライヤーが襲いかかる。画面中央下で上向きにレーザーかバルカン連射で、楽に通り抜けられるはず。

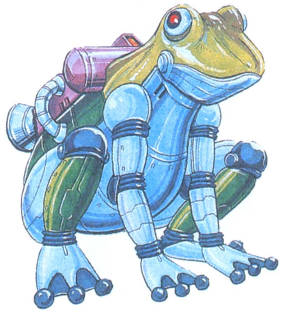




⬆画面中央ちょっと下でレーザーを上向きに連射!

⬅フライヤーはおいしいアイテムを持っている。撃ちもらさないように。





BOSS 3匹の子〜1匹の兄弟〜大ボスのモールだ!

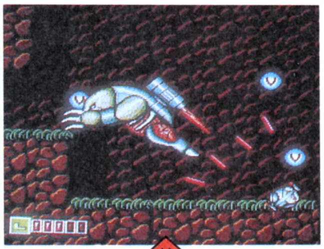
最初に登場する3匹のチャイルドモールは、全身が弱点。そしてブラザーモールは頭が弱点。ブラザーを倒すと出現する親玉マザーモールの弱点も、同じく頭。チャイルドとブラザーはレーザー。バルカンはマザーに使いたい。なお、チャイルドを倒すと出現するエネルギーボールは、武器のレベルが最高の状態なら、レベルが下がるまでは残しておいたほうがいいかもしれない。ただし、マザーが出現するまでに取っておかないと、取りづらくなるので注意しよう。



⬆3匹のチャイルドモール。1匹ずつあわてず確実に料理しよう。

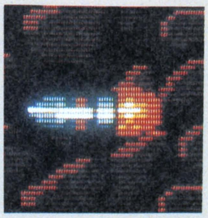


⬅チャイルドに手間取ると、待ちきれずにブラザーが!



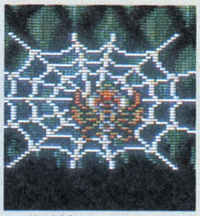
⬅ブラザーを倒すと、真打ち登場。画面左は危険だぞ!

キャンドラー



自機が近づくと壁から発射されるミサイル。発射直後に倒せないと辛い。

スパイダラー



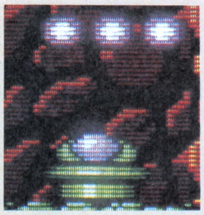
画面上からスルスルと下りてくる。糸には当たり判定がない。

スウィングチンパー



ツルにつかまって、画面上方を移動・攻撃してくる。斜め撃ちで倒せ!!

ボーダー

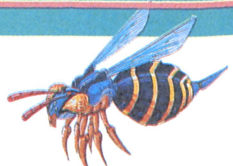


岩陰に隠れて3方向に球状弾を発射する。見落としやすいので注意。

フライヤー



水面から出現し、弧状に軌道を描く。ライフを持っていることもある。



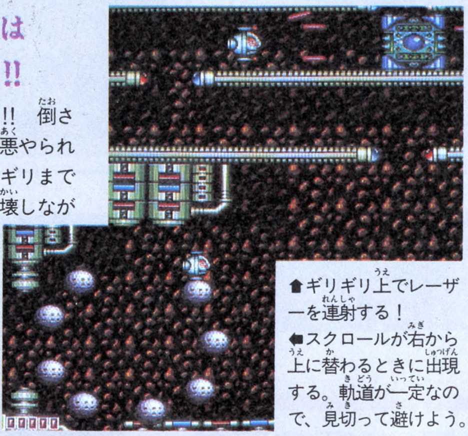
ROUND5 フォートレスエリア

ラウンド

スクロールはけっこうスムーズなんだけど、さすがに最終エリア。敵の攻撃はハンパじゃない!! スタート時に武器のレベルが低いと、かなりつらい戦いになる。敵の出現パターンと行動パターン、そしてスクロールの特性の、すべてを完全に読めないと、クリアは不可能に近い。また、このエリアに限って中ボスが2匹いる。そんなに強くはないけど、ダメージを受けると最後のボスとの戦いが……。

左右に動くおジャマ虫はレーザーで破壊しよう!!

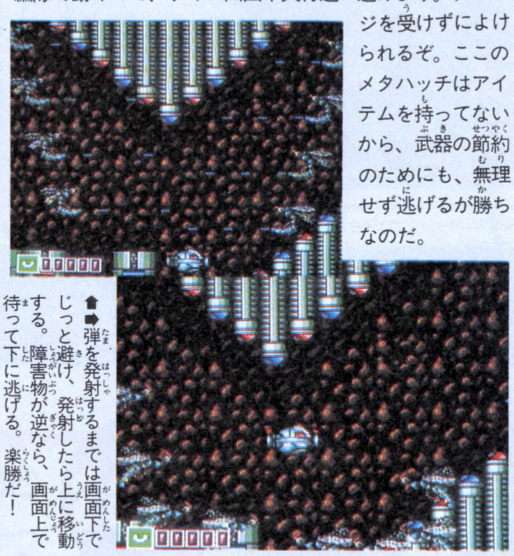
左右に動くだけの敵。でも硬い!! 倒さないと壁に挟まれてダメージ、最悪やられてしまうことも。自機を画面ギリギリまで上に寄せて、レーザーの連射で破壊しながら進もう。レーザーは壁に当たればすぐに次弾が撃てるから、壁に合わせて砲塔の方向を上➡右➡上……というパターンで変えながら敵にダメージを与えよう。慣れればかなりの余裕を持って通り抜けられるはずだ。



⬆ギリギリ上でレーザーを連射する！
⬅スクロールが右から上に替わるときに出現する。軌道が一定なので、見切って避けよう。

メタハッチの大群は逃げるが勝ちだ!!

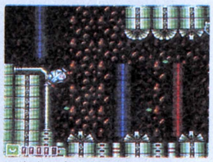
編隊を組んで出現するメタハッチ。画面下または上いっぱいの場所に安全地帯がある。敵は弾を発射し終わったら編隊で動くので、すぐに画面中央付近に逃げよう。ダメージを受けずによけられるぞ。ここのメタハッチはアイテムを持ってないから、武器の節約のためにも、無理せず逃げるが勝ちなのだ。



⬆➡弾を発射するまでは画面下でじっと避け、発射したら上に移動する。障害物が逆なら、画面上で待って下に逃げる。楽勝だ！

地上砲台シェルの弾に注意しよう

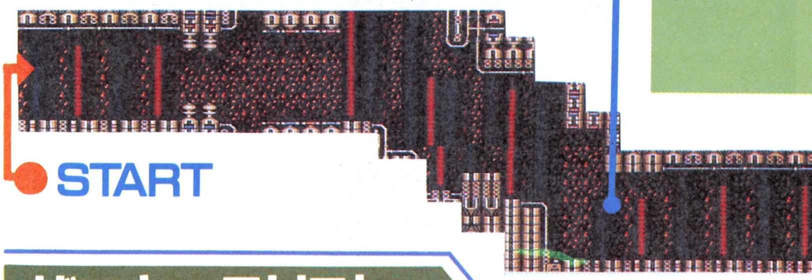
天井にも床にもシェルがいっぱい!! 至近距離でバルカンを連射すれば倒せる。ハッチが開くのが、弾を発射する合図。開き始めたら遠ざかり、弾が発射される直前に横方向に逃げよう。

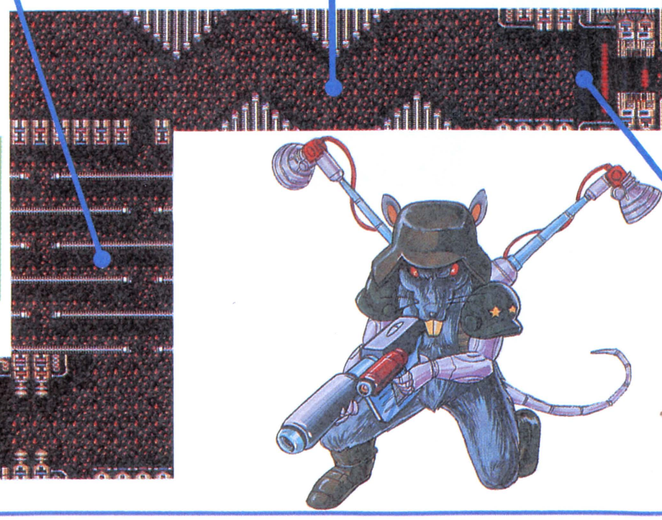


⬆発射口が開いたらすぐに左右に避けるのだ。



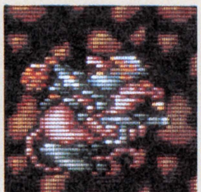
⬆2匹目のカエルはエネルギーを持っているぞ！





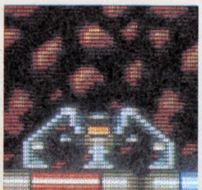
ザコキャラリスト

ソルジャーマウス



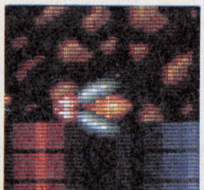
編隊で出現し、かなり速いスピードで動きながらマシンガンを乱射する。

トビー



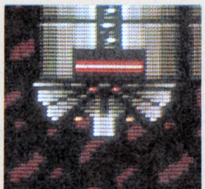
通路を飛び跳ねる地上の敵。弾は出さないので、倒すのに苦労しないはず。

ランバー



ホタルのような空中の敵。編隊を組まないヤツは、ライフを持ってるぞ。

シェル



地上砲台。密集していることが多い。正確で速い弾を発射してくる。

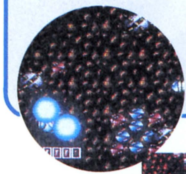
ゲロング



ジャンプしながら地上を進む。口を開いているとき以外は無敵だ。

弾をばらまく空中機雷ニードルエッグに注意

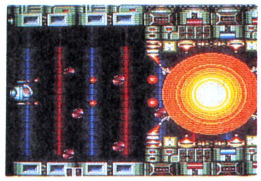
画面いっぱいに弾をばらまいてくれる。シールドで逃げるか、バルカンで根性を見せるか……。



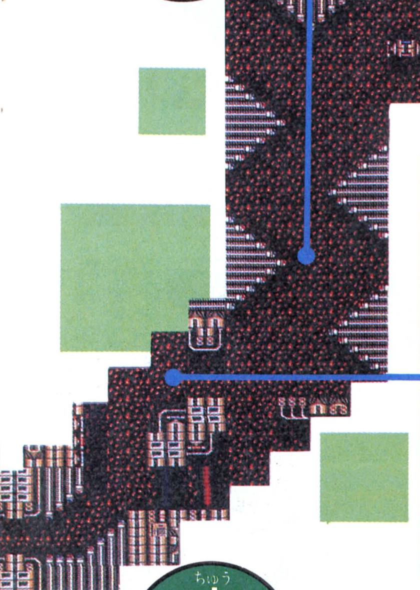
⬅ばらばらと弾をまく。シールドで回避。

中BOSS 要塞の動力セントラルコア

巨大な赤いプラズマコアが弱点だ。大きい分当てやすいけど、近づきすぎるとコア部分を増殖させるので注意。そんなにカタクないから、遠くから連射すれば簡単に倒せる。球状弾も弾すじさえ読めばよけられる。

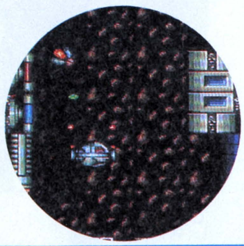


⬅赤い部分すべてに当たり判定があるぞ。



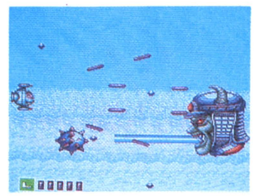
アイテムを持って逃げるランバー!!

画面左上に出現して、すぐ逃げるように消えるランバー。アイテムを持っているぞ!!

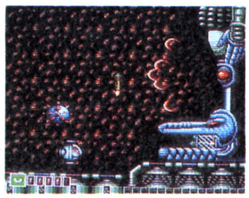


BOSS 最終兵器マジンダーとの熾烈な戦いが待っている

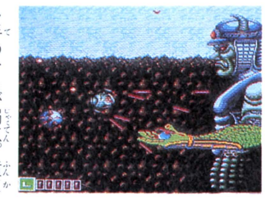
足とヒザを破壊すると、上にスクロールして胴体。ここで腕を破壊したら、上空で頭相手にラストバトル。勝てばエンディングが待っている。なお戦いの邪魔をする岩は、破壊不能だ。



⬅頭を相手に最後の決戦。倒すとエンディングだ！



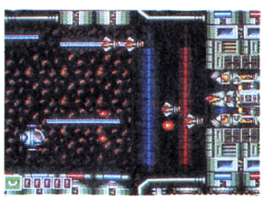
➡誘導ミサイルに注意して、足とヒザを破壊する。



➡手のひらが弱点。噴火する細かい弾に注意！

中BOSS 恐怖のレーザービッグキャノン

4つのサブキャノンは無敵。中央の動かない巨大レーザー発射口を破壊するのだ。砲塔の上部ギリギリを発射口に合わせてバルカンを連射。サブキャノンが撃ってきたらよける。シールドを使うのも有効。レーザーにさえ気を付ければ、ノーダメージで倒すことができるだろう。

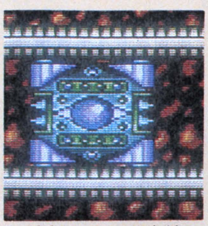


⬅レーザー発射口ギリギリに砲塔を合わせるのだ。

攻略メモ

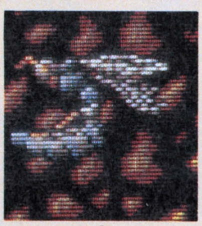
とにかく砲塔の回転に慣れること！　自在に動かせないと、最終面のクリアは、とてもじゃないけど不可能だ。また、スクロールの切り換わりと、敵が出現するタイミングも、覚えていないとかなりきつい。ゲームオーバー表示中に十字ボタンの上を押しながらRUNでステージの頭からコンティニューする。繰り返しプレイして、パターンを覚えこもう。(マッピー)

シング



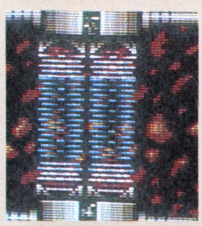
通路をふさいで左右に動くお邪魔キャラ。非常に硬いので要注意!!

メタハッチ



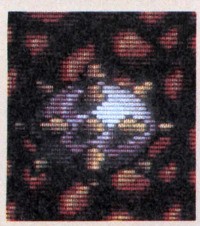
編隊で出現し、小さなハリを発射する。パターンでよけられる敵だ。

レーザーディフェンダー



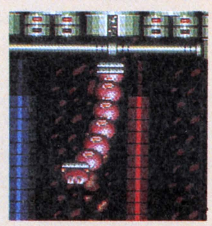
通路を遮断するバリア。攻撃はしてこないけど、むちゃくちゃ硬い!!

ニードルエッグ



左右に移動しながら弾をばらまく。2種類の硬さがあるけれど……。

ウォーム



近づくと体を伸ばして妨害してくる。弱点の頭をバルカン連射で倒そう。

シナリオ3の攻略だ

SOL BIANCA

ソル・ビアンカ



ナゾの宇宙船との衝突で、惑星ライラスに墜落してしまったソル・ビアンカ号を待ち受ける事件。すべてのカギを握るジクムントという青年は、はたして敵なのか、味方なのか!?

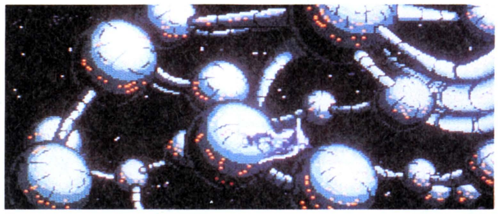
メサイヤ／6月中旬発売／¥6,200 RPG

シナリオ3 ジクムント ～惑星ライラスに何が起こったか～

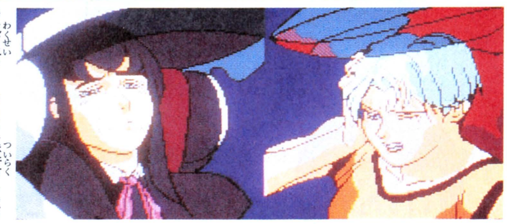
いきなり大アクシデント！

シナリオ3のオープニング、惑星ライラスの付近を航行中のソル・ビアンカ号は、いきなりとんでもないアクシデントにみまわれる。なんと、ソル・ビアンカ号の目の前に、巨大な宇宙船が何の予告もなしにワープアウトしてきたのだ。回避する間もなく、その宇宙船と衝突してしまったソル・ビアンカ号は、惑星ライラスへ墜落、地表に激突してしまう。幸い、5人のクルーは無事だったが、ソル・ビアンカ号が飛行不能の状態になってしまう。ふたたびソル・ビアンカ号を動かすには、ジタニウム鉱石が必要なのだが……。

このように、シナリオ3はとんでもない始まり方をする。最初からこの調子なのだから、さぞかしタイヘンなシナリオなのだろうと予想されるが、はてさて、どんな試練がソル・ビアンカのクルーを待っていることやら。



⬅ソル・ビアンカ号の目前に巨大な宇宙船がワープアウト。よける間もなく激突。



➡惑星ライラスに墜落したソル・ビアンカ号は離陸不能の状態になってしまった。

ジクムントとは何者？

墜落するわ、宇宙船は壊れるわ、悲惨な目にあっているソル・ビアンカのクルーに、休む間もなく次の事件がふりかかる。砂漠の民の軍隊がソル・ビアンカ号を取り囲み、「ジクムントという青年に会わないと、宇宙船を爆破する」と脅迫するのだ。大切なソル・ビアンカ号を爆破されてはかなわないと、クルーたちはジクムントに会うため、バールという町へ向かう。ところが、バールの町で聞くジクムントの評判はあまり良くなく、彼を大悪党と呼ぶ人もいるほど。ジクムントは、善人なのだろうか、悪人なのだろうか。



⬆ソル・ビアンカ号をとり囲んだ砂漠の民はクルーたちにジクムントに会いに行くように命じた。



⬆バールの町で出会ったジクムントは、自分が予知能力を持ったエスパーであると語り、仲間に加えてくれと言うけれど……。

心理テストの意図するものは？

「よその星からやって来たのなら、まず、心理テストを受けなさい」。最初に訪れるバールの町の住人をはじめ、あちこちの町の人びとが、ソル・ビアンカのクルーにむかってこう言う。話によれば、心理テストを受けることは法律で定められた規則らしく、反乱分子や犯罪者を捜し出すために実施しているのだという。ところが、住人のなかには「心理テストの機械には近づくな」と言う人もいて、どうしたらいいのか迷ってしまう。どうやらこの心理テスト、ウラに何かヒミツが隠されていそうだが、はたして……？



⬆町の人びとは、フェヴたちに心理テストを受けろと言う。

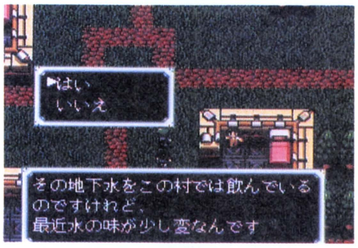


➡心理テストを受けると、頭が割れるようなショックが…。

ジクムントと合流するまでに集める情報

ジクムントはゲーム中盤でソル・ビアンカのパーティに加わり、いっしょに戦うようになるのだが、ジクムントが仲間に加わったとたん、フィールドマップ上に敵が出現するようになるという疫病神のようなキャラクターでもある。だが、ジクムントさえいなければ、敵に襲われることはないので、ジクムントと合流する前に、マップをくまなく歩き回り、すべての町を訪れて、集められるだけの情報を収集しておくことをおすすめする。

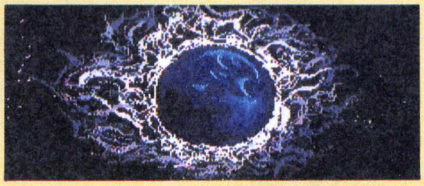
ただし、集められる情報のなかには、メインのストーリーとつながりのない、ダミーの情報もある。ここでは、それを見分けるヒントを教えよう。



⬆いろいろなイベントがあるが、シナリオの本筋にからむものは意外と少ない。

1 ミストX

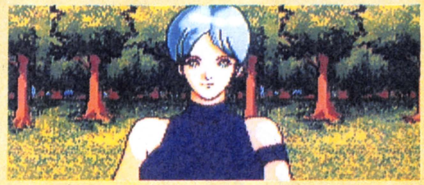
惑星ひとつを無力化してしまう力を持っているといわれるナゾの物体。ピットガードという老人が研究している。ミストXは、このシナリオの最重要項目だ。



⬆ミストXは惑星を覆い、人びとを無力化してしまう。

2 オブジェの森

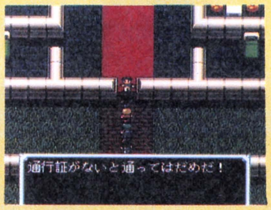
惑星ライラス名物、さまざまなオブジェが自然に発生しては消滅していく不思議な森。案内役のゾラもまた、この森で発生したオブジェ。見ていて楽しいけれど、意味はない。



⬆この美女も、オブジェの森が作った作品のひとつだ。

3 王宮の評議会

ライラスでは年に一度、スタレビにある王宮で評議会が開かれている。ソル・ビアンカのクルーが訪れたのはちょうど評議会が行われる時期で、王宮は警戒が厳重で入れてもらえない。評議会はどうでもいいが、王宮には大切な用事が……。



⬆王宮には、通行証がないと入れない。通行証はどこで手に入るのか。

4 ジクムントが老人？

ジクムントが老人ではないか、という疑問を持たせるような情報がいくつか手に入るが、これもまた覚えておいて損のない話。ひょっとしたら、ジクムントの血筋のじいさんがいるのではないか？　そんな推理をめぐらせると楽しいかも。



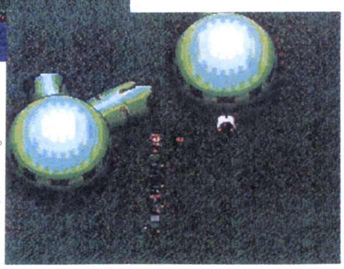
⬆若く見えるジクムントが老人？　変装しているのか、それとも……。

これがいん石!?

「バミューン地方にいん石が落ちた」。町の人からそんな話を聞いて、バミューン地方に行ってみると、確かに何かが大地にめりこんでいる。しかし、外見から判断する限り、これはいん石とは思えない。ひょっとしたらこの物体は、ソル・ビアンカ号と激突した宇宙船の残骸なのではないだろうか？　残念ながら、宇宙船の内部の調査はできないが、ここでは重要なアイテムを手にすることができるぞ。



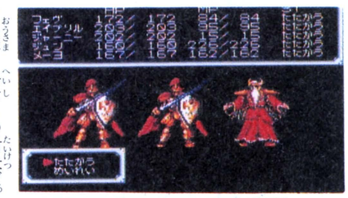
⬆バミューン地方に落ちたといういん石。どう見ても宇宙船としか思えないが…。



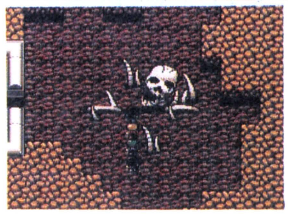
➡宇宙船の残骸のところに人が倒れている。何か知っているかもしれないぞ。

王宮の地下にあるものは……

王宮の中では、なんとびっくり、王様との対決が待っている。なぜ王様と戦わなければならないか、それは戦いに勝ったときに明らかになる。そして、このシナリオの最大のナゾは、王宮の地下で解き明かされる。ジクムントのナゾ、ミストXのナゾなど、すべての疑問が解決される。勇気を出して、巨大な骸骨の口の中に飛び込んでみよう。



➡王様と兵士との対決だ。かなり手強い相手だぞ。



⬅王宮の地下の巨大な骸骨。この中に秘密が…。

攻略メモ

ジクムントが仲間になるまでは、敵キャラが出てこないので、好き勝手に行動できるが、そのぶん手に入る情報の量も多いのでメモをとるのを忘れずに。また、情報のなかには、重要と見せかけて、実は何の意味もないものもあるので注意しよう。重要な手がかりがビジュアルシーンのなかに隠されていることもあるので、ビジュアルシーンはとくに注意深くチェックしよう（ビデオに録画しておくと便利かもね）。

情報量が多いわりにナゾ解きはとてもシンプルだから、拍子抜けしてしまうかもしれないよ。　（ビショップ小峯）

話題のシネマティックRPGをハウツーウィン！

ネクロスの要塞



戦闘時の迫力あるアニメが魅力的な『ネクロスの要塞』がついに発売された。さっそく前半の3STORYについて攻略しよう。便利なモンスターリストも紹介するぞ！

アスク講談社／発売中／¥6,800　RPG　4M　B･U

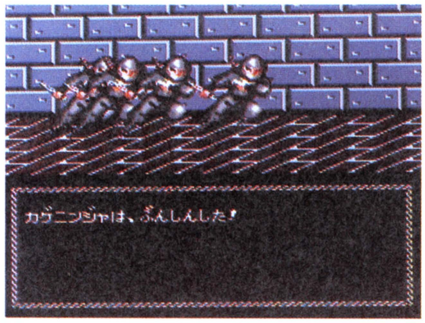
ネクロスを倒すため、戦え8人の勇者たち！

その昔、タンキリエ王国を中心とした大陸が、暗黒の魔術師ネクロスによって滅ぼされそうになったことがあった。彼は悪の軍団を率いて、大陸を自分のものにするべく戦いを挑んできたのだ。強大なネクロス軍の前に人々は次々と倒れていき、ついにはタンキリエ王の娘である王女までも彼の手に落ちてしまった。彼女をいけにえとして、太古の邪神ネクラーガを呼び出そうとたくらむネクロス。しかしそのとき、どこからともなく集まった8人の勇者たちが、ネクロスの野望をうちくだき、王女を無事に救出したのだ。かくして大陸の危機は去ったかに見えたのだが……。



☗8勇者たちの活躍で、なんとかネクロスを倒すことに成功した。しかし彼は、死んではいなかったのだ。

☗「シネマティックRPG」と呼ばれる、アニメをビシバシ使った戦闘が、ゲームを盛り上げているぞ。



★モンスターリスト★

それではSTORY1〜3に登場するモンスターたちを紹介しよう。基本的に弱い順に掲載したが、モンスターによってはいくつものSTORYに出てくることもあるため、多少順番が違っていることがあるので注意してほしい。また、名前や外見がまったく一緒でも、2種類の強さがあるモンスターもいる。その場合は強い方のデータを掲載した。

なお、表内の各項目の見方は下のとおりである。

●HP
ヒットポイント。これがなくなると、死んでしまう。

●経験値
パーティがモンスターを倒すともらえる経験値。

●GOLD
パーティがモンスターを倒すともらえるGOLD。

●逃げやすさ
数字が多いほど、モンスターから逃げられる確率が高くなる。

●攻撃回数
そのモンスターが1ターンに攻撃できる回数。

●攻撃レベル
モンスターの攻撃力。多いほど、与えるダメージも大きい。

●防御レベル
モンスターの防御力。多いほど、ダメージを受けにくい。

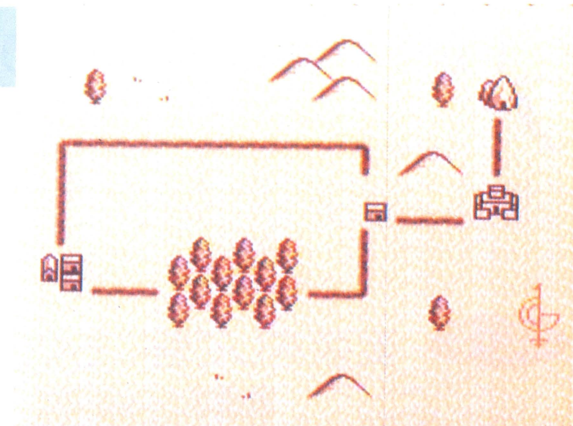
●すばやさ
モンスターのスピード。攻撃する順序などに影響してくる。

	オーク	アップラ	コボルド	ドクアップラ
				
HP	6	12	15	15
経験値	6	7	10	7
GOLD	5	5	6	7
逃げやすさ	24	24	24	24
攻撃回数	1	1	1	1
攻撃レベル	9	11	12	3
防御レベル	9	8	11	8
すばやさ	13	13	19	15
	STORY1の一番最初に登場するモンスター。はっきりいって、とても弱いが、群れをなして現れることもあるので注意が必要だ。	体当たり攻撃を得意とする、リンゴのモンスター。けっして強くはないが、マーシナリーのレベルが低いうちは一撃で倒せず苦労するだろう。	動きがすばやいため、こちらの攻撃が当たらないこともあるだろう。体力もそこそこあるので、序盤戦はへたに攻撃をしかけない方がいい。	アップラの遠い親戚にあたる種族。攻撃レベルが低いからといって、なめてかかってはいけない。名前のとおり、毒を持っているからだ。

Story・1 真夜中の訪問者

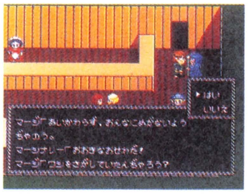
このシナリオの主人公は、傭兵のマーシナリー。「運だめし」という特殊能力を持っているぞ。この能力を戦闘中に使うと、ある確率で敵を全滅させるイナズマを呼ぶことができるんだ。失敗も多いけどね。

物語は彼がリオアウ村の村長に酒代を出してもらったところからはじまる。そのかわりに、行方不明になった村人を探すハメになるんだけれど、この事件を裏で操っているのが、実はネクロスの弟子なんだ。彼は何をする気なんだろう!?



ポイント・1 2人の仲間を見つけよう!

各STORYとも、最大3人までのパーティを組むことができるんだ。このシナリオでも酒場で魔法使いのマージが、森で女戦士のアマゾンが、マーシナリーとともに戦うためにパーティに入ってくれるぞ。心強いね!



⬆マージを仲間にするには、あちこち探す必要があるのだ。



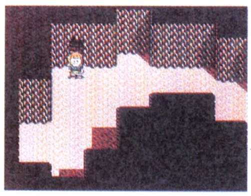
⬆アマゾンは、森にいる。話しかければすぐについてくるぞ。

ポイント・2 井戸の底には、なにがある?

洞窟で偶然出会った、昔の仲間からロープをもらったマーシナリー。このロープ、リオアウ村にある井戸で使うと、なんとビックリ、井戸の底にある洞窟に入ることができちゃうのだ。中には重要なアイテムがかくされているぞ。



⬆あれ? ちょっと前まで水が満ちていた井戸なのに……。

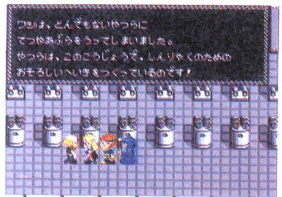


⬆ロープを使って降りると、そこは洞窟の中だった!

ポイント・3 なんと、秘密工場を発見!

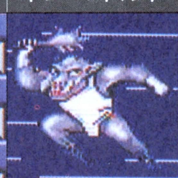
フィポナの森の奥には、バンパイア伯爵邸がひっそりと建っているんだ。ここに入るには、あるアイテムが必要になる。でも、村人の話をよく聞いていれば、おのずと手に入れることができるだろう。

邸内には秘密の工場があり、STORY1のボスキャラ、メカロスがマーシナリーたちを待ちかまえているぞ。



⬅村人たちは、ここで働かされていたのだ。

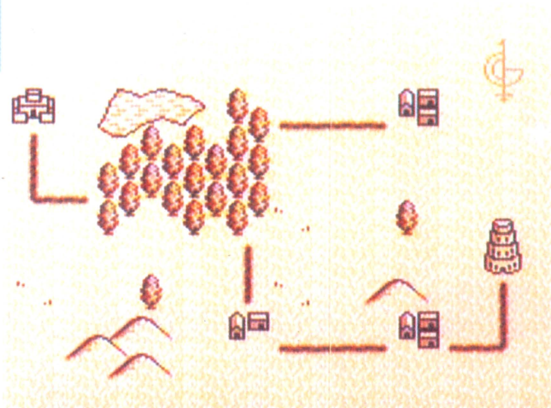


ビートム	サーベルタイガー	ゾンボーグ	バンパイア	ギンコボルド	フットラ	ハンドラ	ハーピー
							
HP 12	HP 120	HP 30	HP 300	HP 40	HP 15	HP 12	HP 15
経験値 20	経験値 350	経験値 60	経験値 900	経験値 50	経験値 8	経験値 10	経験値 15
GOLD 10	GOLD 120	GOLD 15	GOLD 160	GOLD 30	GOLD 5	GOLD 7	GOLD 8
逃げやすさ 16	逃げやすさ 0	逃げやすさ 24	逃げやすさ 0	逃げやすさ 24	逃げやすさ 8	逃げやすさ 8	逃げやすさ 16
攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1
攻撃レベル 13	攻撃レベル 19	攻撃レベル 18	攻撃レベル 18	攻撃レベル 16	攻撃レベル 9	攻撃レベル 10	攻撃レベル 13
防御レベル 17	防御レベル 16	防御レベル 16	防御レベル 14	防御レベル 15	防御レベル 10	防御レベル 11	防御レベル 11
すばやさ 16	すばやさ 20	すばやさ 16	すばやさ 22	すばやさ 21	すばやさ 10	すばやさ 10	すばやさ 14
カブトムシのような、かたいヒフを持っているモンスター。防御レベルが高く、なかなかダメージを与えることができないだろう。	外見は同じものの、強さの違う2種類がいる。上のデータは強い方であり、STORY1に登場するサーベルタイガーはもう少し弱い。	機械化したゾンビ。指先から発射するレーザーには貫通力があり、一撃でパーティ全員にダメージを与えることができる。かなりの強敵だ。	STORY1において、重要な役割をになっているモンスター。ヒットポイントが300もあるので、全員の連係プレイが必要不可欠だ。	コボルドの親玉。コボルドを従えて現れることも多い。魔法(ブリザード)を使うこともできるため、出会ったら真っ先に倒したい相手だ。	STORY2の最初に出てくるモンスター。グラフィックは同じだが、強さの違うモノもいる。もっとも、こちらも強くないのだが。	フットラと同じあたりに生息している、手のモンスター。1匹だけなら弱いのだが、3匹そろうと合体攻撃をしかけてくるので要注意。	上空から、鋭いツメを向けて勢いよく急降下してくるモンスター。そのツメには毒が仕込まれているので、早めに倒したいところだ。

Story・2 裏切りのブルース

このシナリオの主人公は、正義の騎士ナイト。彼の特殊能力は、パーティに向けられた敵の攻撃を一身に受ける「全員防御」というもの。仲間を大切に思う、彼らしい能力だね。

彼は「8勇者の1人であるサムライが、ネクロス軍に味方している」という情報の真偽を確かめるため、冒険に出発するんだ。幸いなことに、最初からドワーフが仲間になってくれるし、エルフもすぐにパーティに入ってくれるから、割と楽に戦うことができるぞ。



ポイント・1 変装をして砦にもぐりこもう

ネクロス軍の砦は、ショーグンの兵士か商人でなければ通ることができないんだ。兵士になろうにも、なりようがないわけで……ここは、商人に変装して通り抜けよう。そのためにはアイテムが2つ必要になるぞ。



⬆いつもの格好では、このように通れないけれど……。



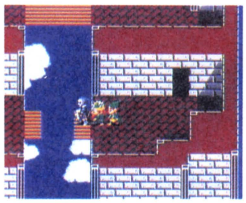
⬆「商人の服」と「商人の荷物」を持っていれば、このとおり！

ポイント・2 塔の中はトラップだらけ！

サムライがいるという塔にたどりついたパーティ。しかし、トラップのせいで地下から抜け出すことができない。そんなとき、妖精から重要なヒントを聞くことができた。しかし、トラップはそれだけじゃなかったんだ。



⬆ヒントだけでなく、体力まで回復させてもらえるぞ。

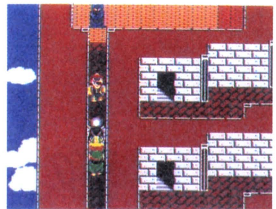


⬆おっと、行き止まりだ！　またひき返さなくちゃ。

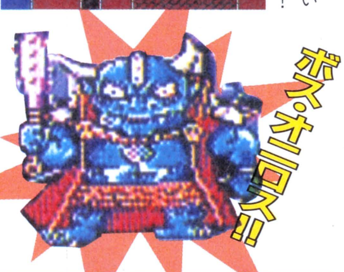
ポイント・3 そしてサムライとの対決！

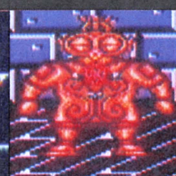
塔を上っていくと、サムライに会った。なんとか説得しようと試みたナイトだったが、ついに戦うハメに……。実は、彼は自分の意思とは関係のないところで、敵に操られていたのだ。さらに、サムライの師匠であるショーグンまで目の前に立ちふさがってきた。

ボスキャラは、鬼みたいなオニロスだ。



⬆おまえとは戦いたくないのだが……。やむをえん！

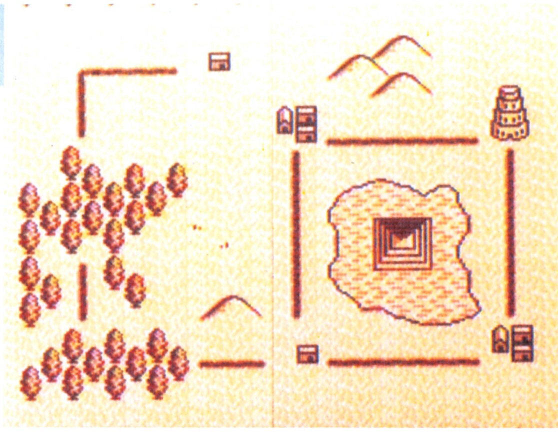


リザード	ニンジャ	レッドオーク	ドラゴン	アカニンジャ	カゲニンジャ	ドグー	シールダー
							
HP 40	HP 45	HP 30	HP 100	HP 40	HP 50	HP 25	HP 70
経験値 45	経験値 75	経験値 50	経験値 180	経験値 60	経験値 80	経験値 100	経験値 150
GOLD 12	GOLD 25	GOLD 50	GOLD 80	GOLD 20	GOLD 40	GOLD 40	GOLD 80
逃げやすさ 8	逃げやすさ 0	逃げやすさ 24	逃げやすさ 0	逃げやすさ 16	逃げやすさ 8	逃げやすさ 8	逃げやすさ 8
攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1	攻撃回数 1
攻撃レベル 18	攻撃レベル 18	攻撃レベル 17	攻撃レベル 23	攻撃レベル 18	攻撃レベル 22	攻撃レベル 19	攻撃レベル 24
防御レベル 20	防御レベル 16	防御レベル 17	防御レベル 16	防御レベル 20	防御レベル 20	防御レベル 24	防御レベル 24
すばやさ 12	すばやさ 18	すばやさ 16	すばやさ 12	すばやさ 19	すばやさ 21	すばやさ 10	すばやさ 20
ヒットポイント、攻撃レベル、防御レベルがいずれも高く、プレイヤーにとってはやっかいな存在だ。その分倒したときに得られるものも多い。	いきなり現れては、攻撃をしかけてくる忍者。すばやい動きに、どこまでついていけるかがポイントとなるだろう。手裏剣には要注意！	ふつうに攻撃してくる分にはいいのだが、ときおりパーティ全員にダメージを与える特殊攻撃をしかけてくる、いやらしいモンスター。	みなさんご存じのドラゴン。鋭いツメによる攻撃も脅威だが、口からはく火炎にはてこずるだろう。魔法などを出し惜しみしてはだめだぞ。	ニンジャよりも強い敵だ。名前からも想像できるように、火を使った魔法（忍術!?）を得意としている。よくニンジャを連れて現れる。	ニンジャと名のつく敵の中で、一番強いのがこいつだ。分身の術を使って、パーティを惑わしてくる。が、本体を倒せば、分身も消えてしまう。	ヒットポイントが少ないので、ついなめてかかってしまいがち。しかし、一撃で倒さないと、逆に魔法でやられてしまう危険がある。	シールドに顔がついているという、世にも不思議なモンスター。剣による攻撃だけでなく、魔法による攻撃も楽々こなす、強敵なのだ。

Story・3 消えたバーサーカー

このシナリオの主人公は、エルフ。得意の角笛を吹くことによって、魔法使いと同じように魔法を使うことができるのだ。また、動物と話をすることもできるから、ネコなどを見つけたら話しかけてみよう。また、前シナリオで敵に操られていたサムライが、はじめて仲間として登場するんだ。

物語は、タンキリエ王が8勇者を集めるところからはじまる。だが、バーサーカーの姿が見あたらない。はたして彼は、どこに行ってしまったのだろうか？

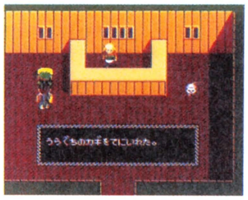


ポイント・1 表がダメなら、裏があるさ！

占い師の塔へ入ろうとしたパーティだったけど、残念ながら追い返されてしまった。でも、きっと中に入る方法があるはずだ。そんなとき、商人が裏口から塔の中に入っていることを聞いた。よーし、裏口から入ってやるぞ！



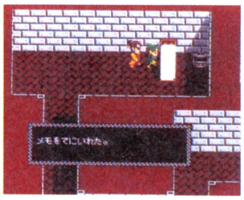
⬆おっと、こんなところで重要な情報を聞くことができたぞ。



⬆そして、ネコから聞いた情報をもとに捜すと……あったぞ！

ポイント・2 仲直りさせるためには……

ケンカをしている西の村と東の村を仲直りさせるために、塔へと潜入したパーティ。そこで彼らは、各村に伝わる宝物のありかを書いたメモを見つけることに成功する。これらの宝物を持っていけば、あるいは……。



⬆情報のとおり、ベッドにメモがかくされていた。



⬆よーし、宝物を1つ見つけたぞ！　もう1つも……。

ポイント・3 前半戦最後の難関だぞ！

占い師、マジョロスの正体は、なんとマージのお姉さんだった！　彼女は邪悪な魂に体を乗っ取られてしまったため、エルフたちを攻撃してきたんだ。でも、もうジョロスにもどったからひと安心。バーサーカーも無事に見つかったしね。

さあ、彼女を利用したへビロスよ、覚悟はいいか？



⬅マジョロスは、マージのお姉さんだったのだ。



	ドラゴニット	アオアップラ	ダークリザード	カーリー	ブラックオーク	シャドウ
						
HP	50	40	30	40	45	45
経験値	200	150	200	250	150	300
GOLD	40	10	30	60	70	150
逃げやすさ	16	16	0	8	16	24
攻撃回数	1	1	1	2	1	1
攻撃レベル	23	18	20	23	19	25
防御レベル	20	17	20	23	16	25
すばやさ	28	17	24	22	20	26
	小さなドラゴンといった感じのモンスターだ。見かけによらず(!?)、動きがすばやいので、注意すること。体当たり攻撃を得意としている。	酸の攻撃を得意とするアップラの一種。体当たりや落下しての攻撃をしかけてくる。アップラ、ドクアップラと行動を共にすることが多い。	見た目はリザードとほとんど変わらないが、その攻撃レベル、すばやさは倍近くもある。剣での攻撃に加えて、体当たり攻撃をしてくる。	腕がたくさんあるだけに、攻撃回数が他のモンスターの2倍ある。しかも、イリュージョンやファイヤーといった魔法まで使えるのだ。	1匹だけでもかなり手ごわいのだが、3匹そろうとジェットストリームアタックという必殺技を使ってくる。1匹ずつ確実にしとめよう。	分身する能力を持っているモンスター。また、そのツメには毒が仕込まれており、引っかかれてしまうと攻撃力がダウンしてしまうだろう。

攻略メモ

このゲームは、シナリオがよく練られているので、理不尽な思いをすることはほとんどないだろう。それでもつまってしまったら、それはメッセージを見落としているか、もしくはちょっぴり注意力が足りなかったかのどちらかだと思う。今までにとった行動を思い出しつつ、行けるところすべてにもう一度行けば、どんどんストーリーが展開していくはずだ。

RPGにありがちな「経験値稼ぎ」や「GOLD稼ぎ」も、ふつうにプレイしていれば必要ない。むしろ無謀な行動をとりすぎて、パーティを全滅させることの方がやっかいだ。

早解きなどせず、ゆっくりとストーリーを味わってほしいな。

（ウォルフ中村）


魍魎戦記
摩
陀
羅
「魍魎戦記MADARA公式攻略ガイド」
●2大特別付録付き(ダンジョン完全マップ、モンスターデータ集)
チャート付き完全攻略法 開発者が明かす㊙テクetc. 予価580円
5月中旬 発売!
「RPG制作ノート～MAKING OF MADARA」
●企画からロムのマスターアップまで、ファミコンゲームの作り方が一冊でわかってしまう。マダラ開発㊙裏話も満載! 予価980円
6月上旬 発売!
ファミコンRPGを完全網羅!!
マダラ
H 1409
M 698
キリン
H 1054
M 976
ハクタク
H 173
M 883
ジャモン
H 1374
M 563
キリンの こうげき
ドラゴンコミックス
3巻好評発売中!
各900円(税込) B5判変型
田島昭宇 with MADARA PROJECT
㊛ファミコンにて好評連載中!!
単行本第4巻
6月発売予定
角川書店
第1巻「胎蔵編」
第2巻「両界編」
第3巻「変成編」

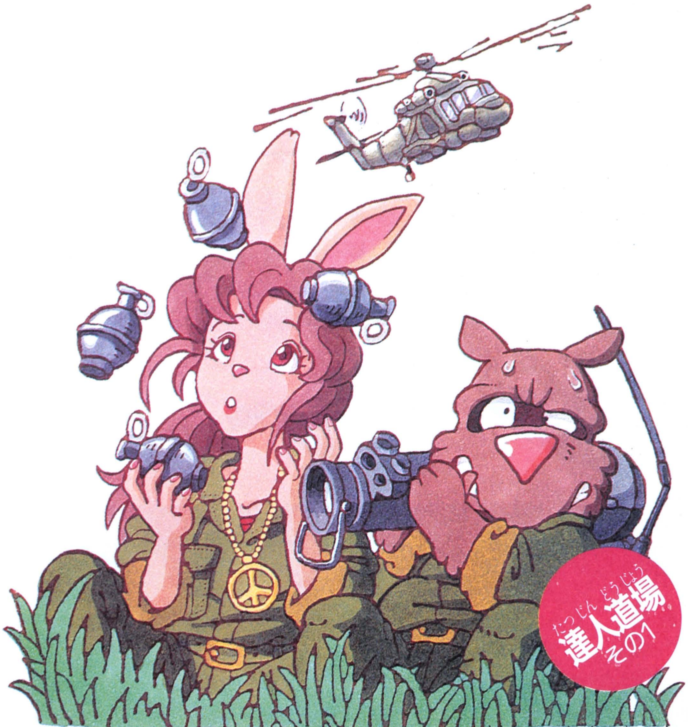
これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲーム達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



ついに、総合優勝を果たしたラビィ!! 次号からは表紙に進出が決定!! 末長くヨロシクネ♥



戦略レクチャー&戦闘マニュアル

SUPER 大戦略

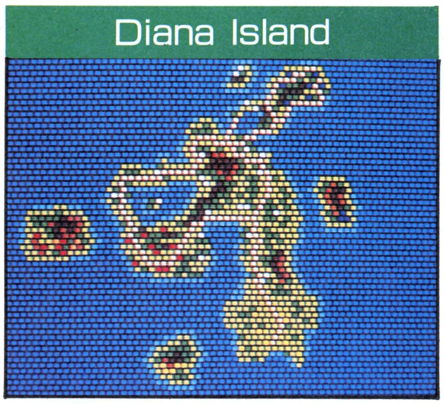
マイクロキャビン／発売中／¥6,500

SLG

ついに発売された、待望の本格派SLG『SUPER大戦略』。まだコンピューター相手に手こずっているキミに戦略、戦闘のすべてを伝授しよう。

『SUPER大戦略』戦略レクチャー

先月号で全コマンドをカンタンに紹介し、その効果と用途を説明した。そこで、今月は実戦でのコマンドの活用をメインにした、戦略のイロハをレクチャーしよう。下のマップを攻略しながら、ポイントを解説するぞ。生産タイプはオーソドックスなアメリカ１をオススメする。









1 最初に作るべきユニットと、その動かし方

最初に作るのは歩兵。まあ、これは当然として、歩兵を運ぶユニットが問題なのだ。この島は"全体"で見ればわかる通り、３つの国が均等な距離にある。だから、島の中央部は激戦区になるハズ。こういう場合には、トラックなんか選ばずに、少々高くても歩兵戦闘車を作ったほうがいいぞ。



➡歩兵がいなきゃ、どうしようもない。

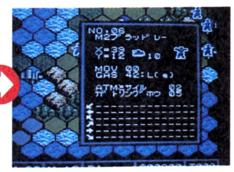
⬅アメリカ１なら、ブラッドレーだね。



⬆次にユニットの動かし方。先に輸送車を動かして……。



⬆それに歩兵を乗せる。これで、ちょっと距離を稼げるぞ。



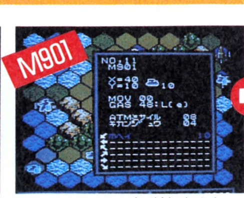
⬆え、セコいって？ このセコさが大切なんだよ。

2 初期に送りこむユニットはこれだ！

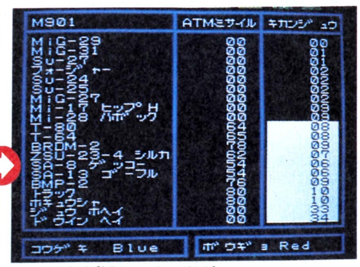
さて１～２ターンで歩兵とブラッドレーの占領部隊を作ったら、次は戦闘部隊を作ろう。でも、最初から主力戦車を作っちゃダメだよ。複数の国と戦うときは、対戦車車両をメインに、対空車両を防空用に１、２台配置した部隊のほうが有効なんだ。序盤戦は質より量。少しでも多くの都市を占領した国が、主導権を握ることになるぞ。



⬆対戦車車両は、空からの攻撃にモロい。こいつでガードを。



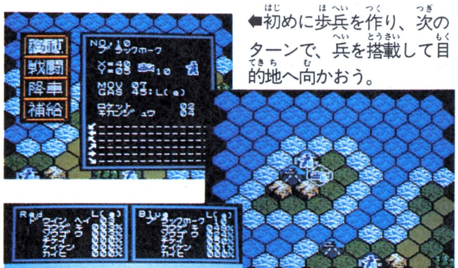
⬆アメリカ１の対戦車車両・M901。安価で大量生産できる。



⬆"比較攻撃率"を見て性能をチェック。こいつは車両に強いが、歩兵にはイマイチかぁ。

3 空挺部隊を有効利用するのだ

このマップには、本島のほかに3つ小島があり、それぞれに都市がある。これを占領すれば、自国の収入が増え、敵の収入は減るので、まさに一石二鳥。そこで、輸送ヘリに歩兵を積んだ、空挺部隊を出動させせよう。輸送できるヘリコプターかどうかは"基本性能表"を見ればわかるぞ。作ってみたら載せられないヤツだった、なんてことのないように、ちゃんとチェックしてから作ろう。ちなみにアメリカ1の輸送ヘリは、ブラックホークだ。

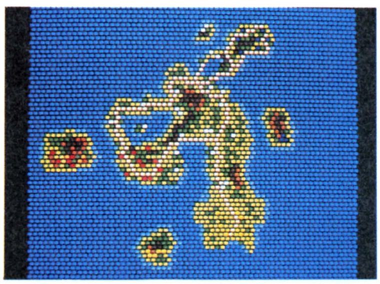


⬅初めに歩兵を作り、次のターンで、兵を搭載して目的地へ向かおう。



⬆輸送ヘリ＋歩兵の空挺部隊。まず手近な島の都市を。

⬅さらにブラックホークは、一般車両や歩兵に有効だぞ。

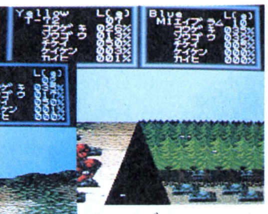


⬆こういった島が点在しているマップでは、空挺部隊の活用が勝敗のカギを握っていることが多い。

4 主力部隊の切り替えを

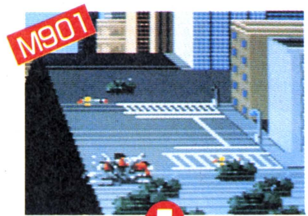
敵の部隊の主力が、T－62などの1級半ならいいけど、中盤になってT－72、T－80などの強力な戦車が出現すると、M901なんかじゃ勝ち目はない。そうなる前に、主力戦車を作り始めよう。だいたい10ターンぐらいがメドだね。

⬇T－72が相手じゃM901なんかボロボロ。





⬆エイブラムスで、やっと互角ってとこかな。



⬅コストパフォーマンスが最高のコイツでも、中盤以降はかなり苦戦するのだ。



⬅世界でも五指にはいる戦車。1ターンの収入が100を超えたら作り始めよう。

5 航空部隊の生産時期

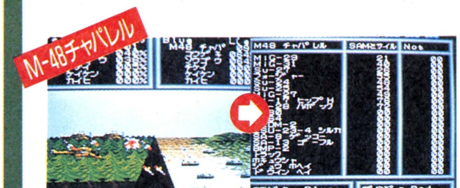
実はこれが一番難しい。初期から投入するのも効果的だし、後半に制空権をとってから投入するのもいい。前者には、対地対空両方に使える攻撃機。後者は、対地と対空を別な機種にするほうが効果的だろう。対空は対空車両に頼るのも悪くないけどね。



➡爆撃（対地攻撃）ならコイツに勝るものはない。



⬅見よ！ 歩兵1部隊を、一撃で全滅させる破壊力。

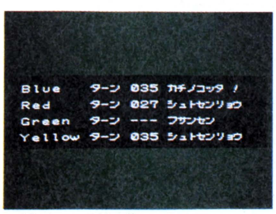


⬆対空車両もこれぐらい強力なら、対空用の戦闘機は必要ないかも……。

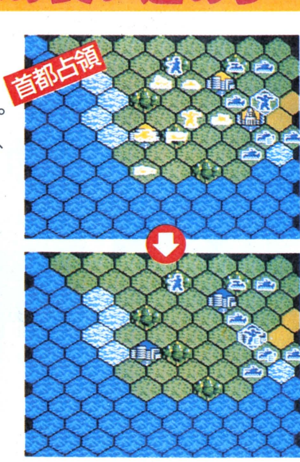
⬆ためしに"比較攻撃率"を見てみると、ヘリならほとんど撃墜するみたい。

6 勝利への長い道のり

敵国を倒すときは、なるべく敵の首都を占領して勝とう。ただ勝利を味わうだけでなく、次へのステップにするのだ。

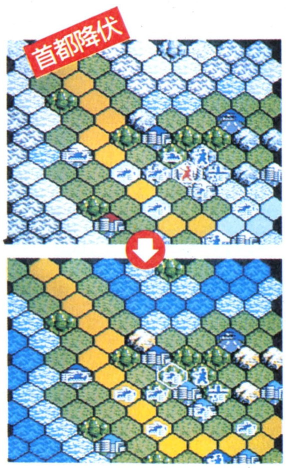


⬆降伏より占領勝ちのほうがいい。理由は、右を見ればわかる。



⬅敵の首都に歩兵を進めて占領勝ち。すると……。

⬅敵の領土（都市と空港）が全部自国のものになるぞ。

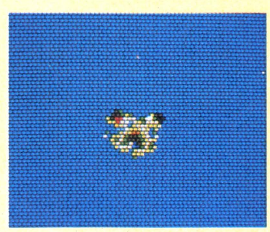


⬅敵の部隊を全滅させて勝利すると……。

⬅敵の領土は全部中立に戻ってしまうのだ。

しかしね……

などなどと、偉そうにイロイロ書いてきたけど、結局SLGってのは、決まった攻略法がないんだよ。だから好きなようにプレイしていいんだ。ま、こういうやり方が(勝)PCのオススメってことだね。



⬅例えば、こんな小さなマップだと攻略方法が変わるしね。

初心者のための戦闘マニュアル

LESSON 1 敵に対して有効なユニット&ウエポンを把握しろ!

どんな強力なユニットにも、必ず天敵ともいうべき苦手なユニット、ウエポンがあるのだ。だから敵の強力なユニットと戦うときは、“補助”コマンドの“比較攻撃率表”を見る癖をつけよう。この“比較攻撃率表”を見て、自軍のユニットのどの兵器が有効な攻撃を加えられるか、調べてから攻撃すれば、かなり有利になるぞ。いちいち呼び出して見るのが面倒な人のために、おおまかな表をまとめてみた。一応これを見れば有利不利ぐらいはわかるぞ。

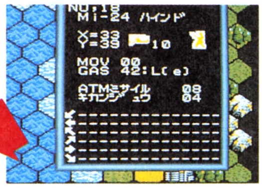


or



⬅ヘリコプターに強いのは、対空車両か……。

➡ガトリング砲を搭載している戦闘機、攻撃機だ。



⬅敵の強力なユニット・ハインド。ヘリコプターの中でも最強の1つだ。



⬆“基本性能表”でも搭載ウエポンの確認ができる。えーっと、ガトリング砲を搭載の……。

おおまかな対戦成績表

11種類に分類した、それぞれの対戦成績だが、ユニットの格差で現実の結果は変わることがあるぞ。

◎=圧勝　○=有利　△=互角　×=不利

攻撃側＼防御側	戦闘機	攻撃機	攻撃ヘリ	輸送ヘリ	戦車	軽戦車	対戦車車両	歩兵戦闘車	対空車両	一般車両	兵員
戦闘機		◎	○	○	△	△	△	△	×	△	△
攻撃機	×		○	○	○	◎	◎	◎	△	◎	○
攻撃ヘリ	×	×		△	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
輸送ヘリ	×	×	△		△	○	○	○	×	○	○
戦車	△	×	×	△		◎	○	◎	◎	◎	○
軽戦車	△	×	×	×	×		△	○	◎	◎	○
対戦車車両	△	×	×	×	○	○		○	◎	◎	○
歩兵戦闘車	△	×	×	×	△	○	△		◎	◎	○
対空車両	◎	○	◎	◎	×	×	×	×		△	△
一般車両	△	×	×	×	×	×	×	×	△		△
兵員	△	×	×	×	×	×	×	×	△	△	

対戦成績表のユニットについての説明

戦闘機　ここでは、対空専用の航空機を、まとめた呼び名にさせてもらう。いちばん高価なユニットで、空中での戦いなら、まず最強だろう。

攻撃機　ウエポンに爆弾のある航空機を、そう呼ばせてもらう。対地攻撃率が高い強力なユニット。怖いのは戦闘機ぐらいじゃないかな。

攻撃ヘリ　ATMを搭載し、対戦車に効果を発揮するユニット。戦車キラーとして活躍すること間違いなしだが、いつ使うべきかが問題。

輸送ヘリ　兵員を輸送できるヘリコプター。空挺部隊として活用されるだろうが、攻撃力がイマイチなのが残念。

戦車　ここではいわゆる各国の主力戦車のみを集めた。地上ユニットが相手なら勝利は間違いなし。基本的に値段の高いヤツほど性能は上。

軽戦車　安価で大量生産できる戦車。移動力も攻撃力もある、ひと昔前の主力戦車。ただし、対戦車車両や攻撃ヘリのえじきになりやすい。

対戦車車両　戦車並みの攻撃力を誇っているが、防御力の点では段違いに低い。質より量を求めるときや、序盤戦にオススメのユニットだ。

歩兵戦闘車　対戦車ミサイルなどを積んでいたり、防御力が高かったりと、意外に高性能なユニット。予算があれば、輸送はこいつにまかせたい。

対空車両　対空戦闘、特にヘリコプターが相手だと、バンバン撃ち落としてくれるのだが、地上ユニットが相手だと、手も足も出ないのだ。

一般車両　トラックや補給車などの普通の車にちょっと手を加えただけのユニット。めちゃくちゃ弱いが、そのぶん安い。

兵員　都市、空港を占領するためには、絶対必要なユニット。対戦成績はボロボロだが、重歩兵やエリート兵に限れば、かなり強力だぞ。

LESSON 2 ユニットの動かし方、地形を見極めよう

どの地形にいるかで、攻撃に対する被害が0～60%も違うのだ。だから、敵に攻撃を仕掛けるときには、相手が防御率の低い道路や橋、沼地などにいるときを狙い討つようにしよう。

逆に、こちらが移動・攻撃するときは、森林や都市などで行動を終えるように心掛けるのだ。この点に注意するだけでも、自軍の被害が激減するハズ!

悪い例



⬆敵が森林(50%)にいるのに、自軍ユニットが道路(0%)にいる。

良い例



⬆敵が道路上にいるところを、自軍のユニットが、森林から攻撃する。

⬇下が良い例。上が悪い例。比べてみると……。

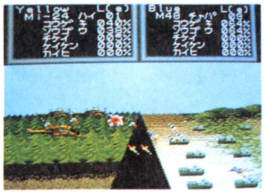


⬆攻撃力が半分になって、撃破される率が倍になるぞ。

LESSON 3 地形効果率を頭にたたきこめ!!

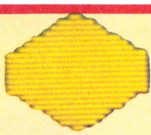
レッスン2を見ればわかると思うが、地形効果は戦闘において、バカにできないものがある。ここでは、全部で14種類ある地形の特徴と防御率を紹介しよう。

ただ、1つだけ注意しておくけど、飛行ユニット（飛行機、ヘリコプター）は、地形効果による防御はないからね。

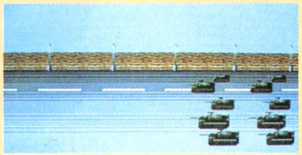


▲飛行ユニットは地形防御率0%。空飛んでるんだから当たり前か。

道路

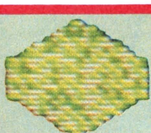


防御率 0%

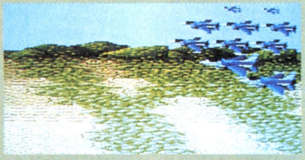


移動コストが、どんなユニットでも1で、地形防御率が0%の標準的な地形。

草原

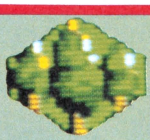


防御率 5%

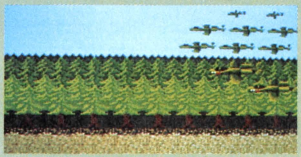


トラックなどのタイヤで移動する車両だと、移動コストが2かかってしまう未開発の草原。

森林



防御率 50%

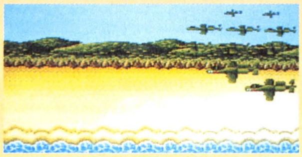


空を飛ぶユニットか兵員以外だと、移動コストが2かかるが、なんと防御率が50%なのだ。

川

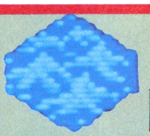


防御率 0%

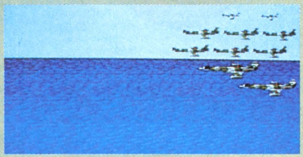


戦車のほとんどは、この地形を進めない。もし、進めたとしても1ヘックス程度なのだ。

海

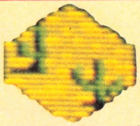


防御率 0%

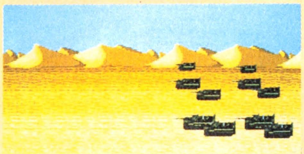


飛行ユニットしか進入できないので、防御率は自動的に0%になってしまうのだ。

砂漠

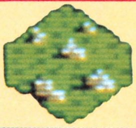


防御率 10%

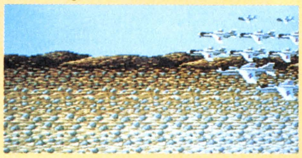


森林と同じ移動コストがかかる。砂漠の真ん中じゃ隠れるとしても、サボテンぐらいしかないぞ。

岩場



防御率 15%

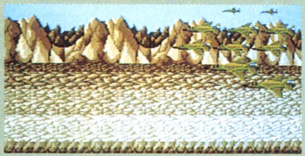


ゴツゴツした岩場だけに、移動コストが大きいのだ。その割に防御率は、あまり高くないぞ。

山岳

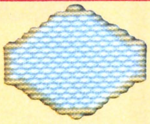


防御率 60%

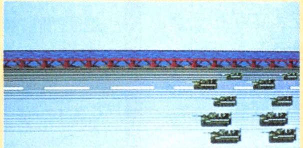


地形の中で最高の防御率だが、進入できるユニットが、兵員の他は数えるほどしかないぞ。

橋

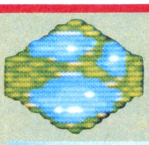


防御率 0%

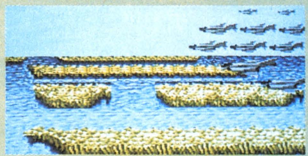


基本的に道路と何も変わらない。まあ、橋も川の上にある道路には違いないもんね。

沼地

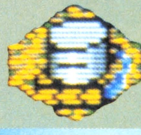


防御率 0%

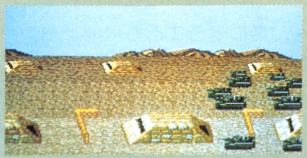


移動コストをやたら使う地形の割には、防御率が最低のどうしようもない地形。

トーチカ

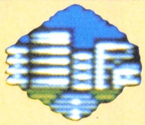


防御率 50%

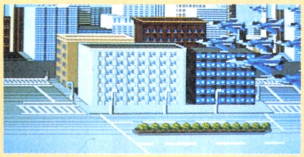


入るためには、移動コストを2消費する人造の防塞。でも、作ることはできないよ。

都市



防御率 20%

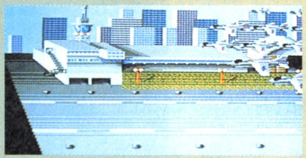


移動コストが1なのに、ここでは防御率が20%あるのだ。ビルの陰に隠れるのかな。

空港



防御率 10%



道路なんかより空港のほうが、見晴らしよくて、遮蔽物がないような気がするんだけどなぁ。

首都



防御率 50%



防御率云々より、ここまで攻め込まれちゃったら、もうほとんど負けたようなものだよ。



達人道場 その2

攻略ポイント・ベスト4だ！

FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90

フォーメーションサッカー

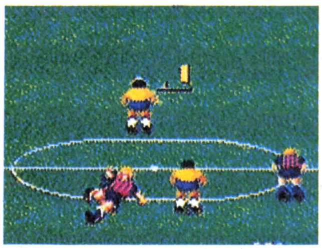
ヒューマン／発売中／¥5,500　SPG　2M

「オートモード」のゴールキーパーからゴールが奪えないキミ、友だちとの対戦プレイに勝ちたいキミ、友だちとのコンビプレイを充実させたいキミ、そしてヒューマンカップで優勝したいキミに贈る達人道場なのだっ!!

勝つためのポイントを伝授しよう

攻略ポイント その1　基本プレイは、確実に身につけよう！

ドリブル



⬆右前方からのスライディングをかわしたところ。いったん左へ走り、かわしたあとで、また直進するんだ。

敵がスライディングタックルにきたら、真横に進路を変えてかわそう。なるべく引き付けてから「パッ」と変えるのがポイントだ。でも、危なくなったらパスするのが基本だぞ。

スライディング

敵がキープしているボールを奪うには、スライディングが一番だ。しかし、ただやみくもに行っても効果は期待できない。敵の進路を真横に横切るようにすべり込むのが理想だぞ。慣れれば、ななめ前方からや、ななめ後方からのスライディングでも、ボールを奪えるようになるからね！　なお、真後ろからのスライディングはめったに決まらない。そんなときは、ランボタンで、操作する選手を変えよう。



➡早めにすべれば、このようにパスをカットすることもできるぞ。

⬅スライディングしたが、パスを出されたあと。真後ろからはこうなることが多いんだ。

パス

パスは、相手にマークされていない味方にしたいもの。そのためには①ボタンと⑪ボタンを使い分けることはもちろん、ボールの高低をもコントロールする必要がある。特に、高いボールは攻め込まれたときクリアするのに使ったり、ゴール前にセンタリングを上げるのに使ったりと応用範囲が広いので、しっかりマスターしておこう。

また、トラップしていたのでは敵にボールを奪われそうなときや、ボールの落下地点にすでに敵が待ち受けているときは、味方がいることを信じてダイレクトにパスしちゃおう。



⬅このように振り向いて①ボタンを押す余裕がないときは、無理せず⑪ボタンで。



⬅敵が待ち受けていたので、ダイレクトにパスしたところ。味方がいますように！

トラップ

ボールを胸などでバウンドさせ、足元に落とす技術がトラップだ。しかし、トラップしているときにスキができるので、ボールを奪われることも多い。もちろん、逆に奪うことも可能だぞ。



⬆トラップした瞬間は、ボールに対して無防備になるぞ。



⬆敵がトラップしたぞ！　前を通るだけで奪えるんだ。

攻略ポイント その2 カーブを利用したプレイを覚えよう！

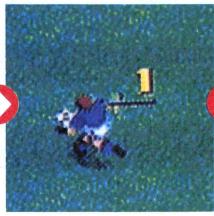
カーブのかけ方なんて、実は簡単なのだ

カーブをかけるのは、決して難しいことではないんだ。うまくかけられない人は、あせっているためにタイミングが狂っているんだと思うぞ。「テイク・バックからボールを放つまでの間」というのは確かに短いけれど、あまり深く考え込まないで、気楽な気持ちで操作してみてほしい。というのも、下の写真を見てもらえばわかるように、実は結構時間に余裕があるからなんだ。ボールを放ったあとでも、キチンと方向キーが入っていれば、ちゃーんと曲がってくれるんだから！

わざと対戦モードにして、何度も何度も繰り返し練習してみよう。きっと、思いどおりにカーブがかけられるようになるはずだ。



⬆ここではドリブルの体勢から、カーブをかけたキックを放ってみよう。



⬆ボールを放つ方向(左上)に体を向け、ボタンを押してキックする。そして……。



⬆すかさず、方向キーを90度（または45度）さらに曲げる。あわてなくていいぞ。

こんなときもカーブはかけられるぞ

カーブは、いつでもかける気になればかけられる。ヘディングやオーバーヘッドキックだって曲げることができるのだ。



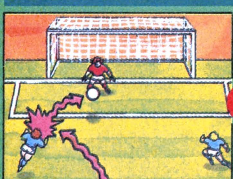
⬆ゴール前の混戦状態のときだって、カーブをかけられるのだ。

攻略ポイント その3 ⅡボタンでのセンタリングがЯ決め手だ

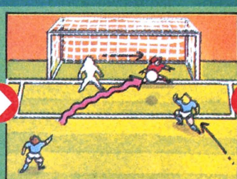
ボールが飛んでいるときにⅡボタンを使うと、ゆるい弾道のボールをけることができる。これを利用してゴール前にセンタリングを上げれば、敵キーパーの意表をついた攻撃をすることができるんだ。

やり方は、キーパーがボールを取ろうと向かっていく瞬間に、ゴール前にいる味方が反対方向にシュートするだけ。このテクニックを会得すれば、キミの得点能力は格段に上がることうけあい。絶対にこのテクニックを覚えよう！

このシュートを覚えれば怖いものなしだ！



⬆浮いたボールが飛んできたらⅡボタンでふわっとしたセンタリングを上げよう。



⬆そのとき、ゴールの反対側のスミを狙おう。キーパーがつられて動くくらいにね。



⬆キーパーがうまくつられたら、逆のスミへ強烈なシュートをお見舞いしよう。簡単でしょ？

ゆるい、ふわっとしたボール(センタリング)
鋭い直線的なシュート



⬆キーパーがゴール右へとつられたところへ、強烈なシュートが！



⬆ボールを取ろうとしたキーパーの直前で、コースを変えたところ。

攻略ポイント その4 PK戦は瞬時の判断力がモノをいう！

敵がとても強くて、とてもじゃないけれどゴールを奪えそうもないときは、あえて守りに徹してみよう。1点も奪われなければ、0対0でPK戦へと持ち込むことができるからね。

さて、そのPK戦のポイントだけど、シュートする側は「より速いシュートをける」こと、守る側は「判断よく飛びつく」ことにつきる（速いシュートは、一度Ⅰボタンを押したあと、もう一度Ⅰボタンを押すことでけれるようになるぞ）。こればかりは、とにかく慣れるしかないのだ。

なお、対戦プレイのときは、まぎらわしい方向（右上、右、右下の3つと、左上、左、左下の3つ）を狙うと、相手がパッドの操作を間違えてくれることがあるぞ。このことを覚えておくと、結構役立つのだ！

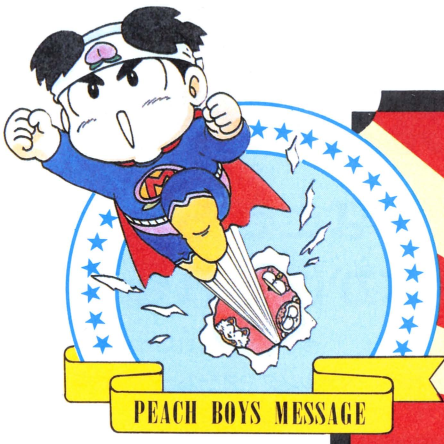


⬆さぁPK戦だ！ どこを狙うかは、カンに頼るしかない。ど真ん中にけっても、決まるときは決まるのだ。



⬆人間がとっさにパッドを操作するときは、思わずななめ方向にレバーが入ってしまうことも、ままあるのだ。

イラスト／西村まさのり



Vol.12

桃太郎チーム直送情報 桃太郎伝達

これがスタッフだ!!



さくま将軍



副将軍桝田省治

将軍：さくまあきら／副将軍：桝田省治／若年寄：飯塚裕之／旗本：薄谷正和、原口一也、増田けーこ、松本多津、小出拓、邦宅杉太、荒木仁／勘定奉行：服部隆彦／大名：土居孝幸、関口和之／足軽：井沢寛――以上が桃太郎チームです。

『桃伝ターボ』いきなり完成!!

と、いうわけで『桃太郎伝説ターボ』が、できあがってしまったのだ。いやあ、いつもながら、ハドソン技術陣の仕事の早さには、驚かされてしまう……。

などといっても、何のことかよくわからない人もいると思うので、もう一度、詳しく説明しよう。

まあ、要するに早い話が、ファミコン版の『桃太郎伝説』がPCエンジンに移植されたということなのだ。しかし、タイトルにある"ターボ"の文字を見ればわかるように、単なる移植ではないぞ。

以前にファミコン版で遊んだことのある人も、十分に楽しめるように、いろいろと改良が加えられているのだ。

敵キャラも一部、新しくなったし、謎も変わったところがあるし、マップも変更された箇所がある。

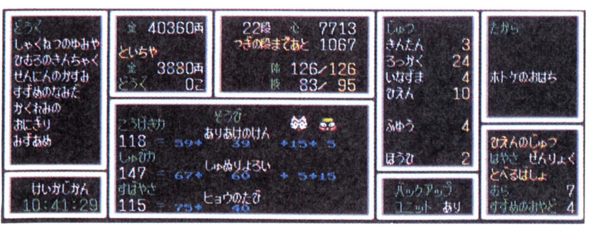
もちろん、グラフィックは、PCエンジンなのだからして、グッと美しくなっている。花咲か村に、桜の花が咲く場面の美しさは、筆舌に尽くしがたいぞ！

ステータス画面も、見やすく豪華になっているし、全体として、かなりのアレンジやバージョン・アップがなされているので、やったことのある人も、ない人も、ぜひ『桃太郎伝説II』の前哨戦として遊んでほしい。

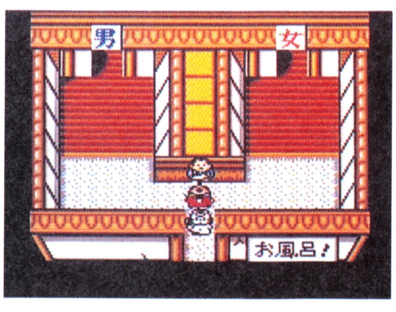
ところで！　その『桃伝II』だが!!　なんと!!! またシナリオが全面的に手直しされてしまったのだ!!!!

さくま将軍も右ページで書いているように、以前に情報でお知らせしていた"桃太郎セブン"や"アシュラとその配下の5将軍"という設定は、なくなってしまったらしい。そうなると、主人公は誰だ!?　ということになるが、これがやっぱり、"桃太郎"となるようだ。

というところで、枚数がつきてしまった。『桃伝II』の続報は、次号以下でやるよ。



⬆装備、持ち物、術、宝物など、あらゆる情報が一度に見れるステータス画面。



➡年齢がなくなった今回の『ターボ』では、どうやって女風呂に入るのか!?

はみだし情報コラム

●3月下旬、『桃伝ターボ』の最後の仕上げに札幌へ出かけた、さくま将軍以下の桃太郎幕府の一行は、季節はずれの吹雪の歓迎を受けてしまった。東京ではもう桜が咲いている時期だというのに、まったく北海道というのは、油断できない土地である。

●しかも、「ホテル住まいでは疲れがたまってしまって…」というさくま将軍が、仕事場として、あらかじめマンションを借りていたのだが、入居してみると、なんと暖房機がつかないのである。もちろん、お湯も出ない。暖房のない札幌の夜は、ただでさえ寒いというのに、雪にまで降られてしまったから、たまらない。一同、部屋の中で「眠るな！」と声をかけあいながら、極寒の一夜をすごしたのである。

●『桃伝ターボ』の発売は、どうやら7月20日になりそうである。

●最後にひとつ、お詫びを！　『桃太郎活劇』は、音楽の方に少々手間取ってしまって、発売時期が9月頃に延びてしまいそうな雲行きなのだ。今か今かと楽しみにしている人には申し訳ないけど、もうちょっとだけ、時間をください。スミマセン。

たづちゃんの桃太郎チーム観察日記

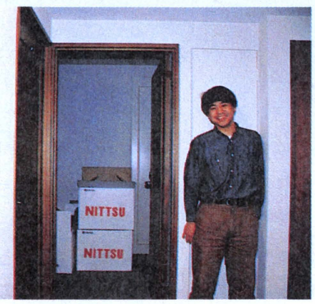
桜舞い散り、ゲーム実る！　の巻

3月×日

『桃活』がいよいよ完成間近。桝田クンを中心に、初心者でもエンディングが見られるゲーム目指して奮戦した日々…。もうすぐその結果が出ると思うとドキドキです。

4月×日

さて、いつも桃太郎チームのゲームのプログラミングを担当してくれているハドソンの



➡最近引っ越した飛田さん。忙しすぎてまだダンボールがゴロゴロです!!

飛田雅宏さん特集です。

飛田さんは26歳になったばかり（少々老けて見えるけどねっ!!）。小さいときから、プラモデルやラジコンなどのメカが大好き。高校は情報処理科でコンピューターの勉強をしたそうですが、２年になったときにはすでに先生に手ほどきするくらいコンピューターに詳しくなってたそうです。高校卒業後ハドソンに入社し、コンピューターのプログラムを組むためのツールやコンピューター言語を作ったりの仕事を経て、いつしかゲームのプログラム作りもこなすようになったそうです。で、桃太郎チームに出会ったというワケ。

さくまさんからは、それまでコンピューターの視点でものを見ていたのが、全然違うものの見方を学んだそうです。

だから、桃太郎チームは、どんなにたくさんゲームを作って、コンピューターに詳しくなっても、発想を小さくまとめてほしくないそうです。もっともっと無茶苦茶で、ぶっとんだアイデアをドシドシ出してほしいとのことです。うーん若さに似合わず、しっかり者の飛田さん！　頼りにしてまっせ！



⬅札幌の喫茶店で休憩中のさくまさんと邦宅クン。

こんな真面目な飛田さんの休日は、映画鑑賞と、愛車RX７アンフィニでのドライブ。札幌近郊に住んでいる人は、車体がかたむいてる（助手席に乗ってくれる人がいないからなんだって…!?）RX７を見かけたら、きっと飛田さんが乗ってますよ!!　どんなにキャリアを積んでも、ゲーム制作の現場でがんばりたいという好青年飛田さんでした//

4月×日

最近『桃伝II』に全力投球のさくまサン。肩こりが強烈なの。指圧も肩たたきも全然効果なし…。誰か、肩こり、腰痛解決のいい方法知らない？　これを教えてもらうと、『桃伝II』の制作スピードもかなりアップすると思うんだけど…。

？？桃太郎チームQ&A！！

またまた大変更決定『桃太郎伝説II』!!

Q.『桃太郎伝説II』では、いままでの桃太郎は敵にやられてしまうそうですね。これからの桃太郎ゲームは、すべて「セブン」が出てしまうのでしょうね。ちょっと悲しい。

東京都・五味亜紀

A. ハッハッハ!!　大丈夫!!　"作っちゃ最初からやり直しの帝王"と呼ばれる桃太郎チームは、１年かけて１万枚以上書き上げた「桃太郎セブン」のシナリオを、あっさり捨ててしまいました。ハッハッハッハッハ!!

まったく前のままの桃太郎です。正義感が強くて、心のやさしい桃太郎くんが『II』でも大活躍します。みんなもあの桃太郎くんにがんばってもらいたいでしょ。

その代わり、また、きんたんの術と、ろっかくの術を覚えてください。あの術のせいで、まだるっこしい「セブン」になりかけてしまったのですから。とにかく大丈夫です!!

Q.『桃太郎伝説II』には、ポチなどは出るんですか？

古川市・高橋弘路

Q.『桃太郎伝説II』では、動物や金太郎や浦島太郎は、仲間になるのですか？

北九州市・黒田長政

A. もちろん、イヌ、サル、キジと再び感動的なめぐり逢いをします。しかもキジは、空から先の地形を見ることができ、イヌは洞窟の先の地形を、サルは全体MAPが見られる。便利な能力を身につけての再登場です!!

金太郎くんと、浦島くんも、現在少しでも桃太郎くんの力になるようなキャラクターとしての演技をお稽古中です!!　お楽しみに。

Q. 桃太郎チームが解散しても『スーパー桃鉄』のようなおもしろいゲームを作ってください。

高知市・和田顕弘

A. なんと最近!!　チーム解散後、ある有名プランニング集団と、ゲーム制作の新チームを結成するという話が進んでいます。これが実現すれば、桃太郎チームは、そのまま新チームに移れるので、非常に楽しみな話です。話が進んだら、またここでお話しします。

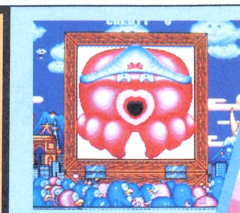
▶プレゼント◀

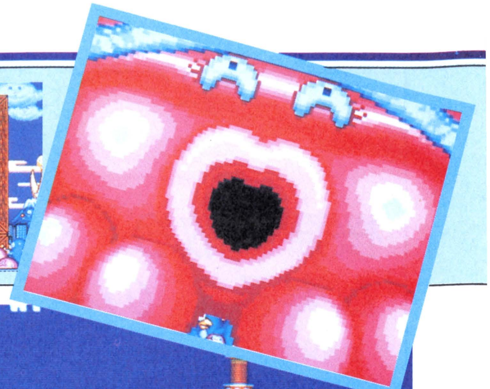
今月のプレゼントは『桃伝II』の主人公がまだ「桃太郎セブン」だったときに作成されたテレホンカードです。その後シナリオが変わり主人公も「桃太郎」に落ち着いた結果、このテレカは今や幻の貴重品になったのです!!　このテレカ、「桃太郎伝達」に質問・感想を送ってくださった方の中から10名に差し上げます。おたよりハガキのすみに「テレカおくれ」と書いて、〒102東京都千代田区九段南４－７－16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「桃太郎伝達係」まで送ってください。



PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

PC移植市況月報





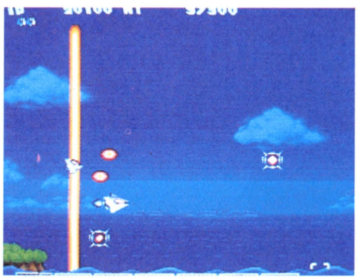
パロディウスだ!

神話からお笑いへ

コナミ／4月下旬よりゲームセンターに登場予定



1990年春、世のゲーセンには難易度ブリバリ、マニアじゃなければクリアできないものばかり……。そんな状況の中、と〜んでもないヤツがやってきた!! 誰でも楽しめ、笑える。そう、噂の『パロディウスだ！』の登場だ！



⬆『グラディウス』と同じように、敵を倒すと出るカプセルでパワーアップできるんだ。4種のマイキャラで、攻撃方法も違うぞ！

⬇『ツインビー』でおなじみのベルが出現して、特殊ボムや巨大化などのサブウェポンを使うこともできるんだ。



MSXで登場してからというもの、本家『グラディウス』よりも有名なのではないかといわれた人気ゲーム『パロディウス』。

そのリメイク（というよりパワーアップ）版が、最高のギャグをひっさげてアーケード業界に突如出現したんだ。

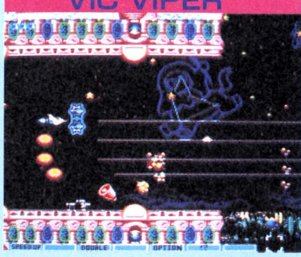
みごと『グラディウス』シリーズをパロり、コナミのイメージキャラ“モアイ”を無頼者に変え……、そのおフザケはとどまるところを知らないかのよう。

宿敵“バグ”との死闘（？）を終え、田舎でのんびりとくつろいでいたMR．パロディウスことわれらがタコ。しかし、彼が見た新聞には2年前から行方不明となった父が、おさげ頭にゴーファの顔した諸悪の根源、大ダコとして出ていたのだ。真相を探りに、笑撃の空間に出撃!!

攻撃力(!?)あふれるマイキャラ群

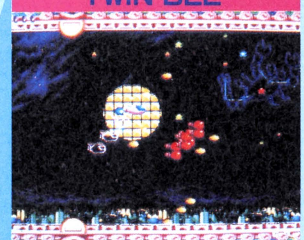
われらがタコと協力して、勇敢にも出撃していく仲間はビックバイパー・ペン太郎・ツインビーの3機。特性を見て使い分けよう！

VIC VIPER



➡第3次G大戦後退役し、たいやき屋にデューダ。58歳。

TWIN BEE



⬅双子の兄弟の片割れ。かわいい顔で敵を虐殺する怖いヤツ。17歳。



⬆『グラII』のように、好みの攻撃方法で機体を選べるんだ。



⬅おなじみ3個独立ボタンと、ひとまとめの賢いボタンのどっちかを選択。

OCTOPUS



➡ゴーファに変貌した父を発見し、真相を知るため軍団に挑むヒーロー。

PENTAROU



⬅趣味エアガンごっこ。ペンギンとペン子の間にできちゃった子。9歳。



STAGE 1

「アイランド　オブ　パイレーツ」と名付けられた、海上のステージ。見どころは、なんといっても猫の海賊船とボスのアホづらペンギンのリアクション!!





⬆目ん玉飛び出させて、ハデに痛がるアホペンギン。

⬅攻撃すると、とてもかわいい声で鳴く猫ちゃん。



⬆腹をすかせたこいつのせいで、この付近は船の墓場だ。

STAGE 2

「ピエロの涙も三度まで」というギャンブル空間ステージ。どハデなヤツらが大挙出演。



⬅撃っても倒せない、ショーガールの登場。腰をフリフリ「あ〜ん」とおっしゃる。



⬆キラめく夜景をバックにビックパイパーは進む!!



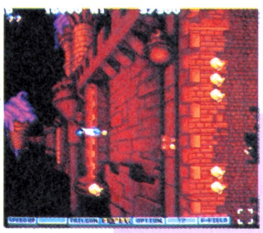
➡巨大ピエロが涙をボロボロと発射。迷惑な涙だぜ。



⬆イーグルサムの化け物現る。ロの所に弾をブチ込むと、"当り"の文字がパカッ!

STAGE 3

「ラビリンス〜お菓子城の謎〜」といわれる、チルチルミチルも訪れたらしいステージ。一度入ったら出口不明?

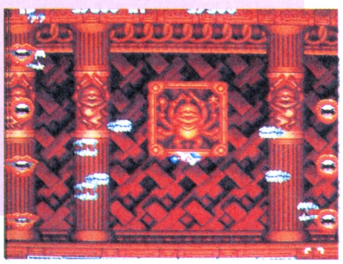


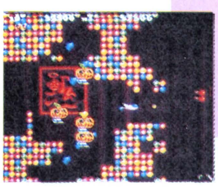
➡でかい城壁の内部は、誰もが迷うあま〜い迷路。



⬅城の中では、そこそこの攻撃が…。

⬇おなじみのR・Sクチビルがボス。





⬅障害を撃ちまくってオバケかぼちゃの追跡をかわすんだ!!

STAGE 4

「嗚呼！　日本旅情」と題された、和風ステージ。敵の前線基地"浮沈空母"と化したここでは桜・富士山・関取が総攻撃!!



⬅日本情緒の三種の神器がそろった、味わい深いところ!?







⬆究極のボスキャラねずみの相撲とり、笑いを誘って登場。

⬅おおっと、まわしをとってのストリップ攻撃だぁ(笑)。

⬇コナミの看板が当たってガッコ〜ン。

STAGE 5

「宇宙戦艦モアイ」という、モアイしか乗せない戦艦のステージ。敵キャラもモアイだけだ!!



⬅はなクソ砲をぶちまけながら巨大戦艦出現。



⬅小さなモアイ、大きなモアイ、いろいろだ。



⬅うげげっ、これじゃ戦艦っていうよりも暴走トラックって感じ。



⬅ゲエ〜、なんともおぞましい攻撃をしてくる、本邦初の女性モアイ。考えようによっては、チとアブない気も……。



⬇かくして、この後のステージはまだ5つも続くのだった。

移植人気投票結果
〈3月集計分〉

今月の動向：祝!!　『ワルキューレ』ファン、『イース』ファンのみんなやったね!!　あの2つのゲームがこれほど早い時期に、移植決定発表されるとは……。PCエンジンユーザーみょうりにつきるというものだね！
　と、いうわけでチャートのほうは大変動。全体が順位アップしているぞ。中でも、今回すごかった『天地を喰らう』は、『ドラクエ』に次ぐ得票数で、『ソーサリアン』を逆転する結果になった。さあ、大物が抜けた後のチャートで、今度は何が台風の目になるのか？　ますます目が離せなくなってきたぞ。

順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	16526(1343)	1―	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	たのみます。『ドラクエ』はCDロムでは出さないで！　だってCD持ってないんだもん。CDロムを持ってない人は、きっと僕と同じ気持ちだろう。東京都　とらさん
2	9087(568)	2―	テトリス	PC(ARC・FC・GB)	『テトリス』が出るには、任天堂が「ゆるす」と言わないかぎりダメなのか？　東京都　住谷博さんのそぼくな疑問。うーむ、誰もが気になるポイントだね。
3	8581(173)	3―	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	もう、ここまできちゃったら『I』『II』『III』まとめて、CDで出しちゃいましょっ！　ねっ、コナミさん。新潟県　若穂田明くんの甘いささやき。
4	5723(964)	6↑	天地を喰らう	ARC	ゲーセン版はとても難しかったので、難易度設定をつけてほしい！　よろしくお願いします。京都府　森下真匡くんのお願い。それはいいかも。
5	5615(318)	5―	ソーサリアン	PC(MD)	できればパソコンのように、追加シナリオが出せるようなシステムにしてほしい。無理かな……？　福岡県　竹尾正典くんの意見。考えようによっては可能かも……。
6	5163(887)	7↑	ファイナルファンタジー	FC(PC)	やっぱPCエンジンで『FF』のかっこいいモンスターを美しく再現しなきゃ！　静岡県　池上将嗣くんの主張。みんなもそう思うよね。
7	3124(475)	9↑	三國志	PC(FC・MSX)	ファミコンの『三國志』は画面がきたなくってがっかりした。PCエンジンで、もっときれいな『三國志』の画面を見たい！　奈良県　水上拓也くんの叫び。
8	2932(378)	11↑	信長の野望(全国版)	PC(FC・MSX)	とにかく、光栄歴史シミュレーションシリーズを移植してくれ〜。ファミコンじゃグラフィックがよくない、たのむ……。埼玉県　小林大輔くんの悲願。
9	2926(370)	10↑	SDガンダム	FC(GB)	『ネクタリス』のように支援・包囲効果を入れたら、ザクのような弱いキャラでもゼータを倒すことができる。絶対面白いと思う。大阪府　林田和くんのアイデア。
10	2396(369)	12↑	R-TYPE II	ARC	もしも『R-TYPE II』がPCエンジンででるのなら、タイトルは『R-TYPE III』になるのかな？　秋田県　樋口勲くんの小さなクエスチョン。
11	2168(191)	13↑	ドカベン	ARC	
12	2084(441)	15↑	エリア88	ARC	
13	1904(51)	14↑	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	
14	1860(346)	17↑	ウィロー	ARC	
15	1781(302)	18↑	ウィザードリィ	PC(FC・MSX)	
16	1777(165)	16―	フェリオス	ARC	
17	1274(110)	21↑	忍者龍剣伝	ARC	
18	1261(50)	19↑	ベストプレープロ野球'89	FC	
19	1250(49)	20↑	ロボコップ	ARC(FC)	
20	874(142)	22↑	ロックマン	FC	

『ロックマン』ついに復活!!

一時完全に姿を消したかに思われていた『ロックマン』が、とうとうチャートに復活だぁ！　長い間『ロックマン』に投票を続けてくれていたみんな、やっとひと息つけたという感じだね。あとは、なんとかカプコンさんに決断してもらって、一日も早く移植OKしてくれることを祈るってとこかな？
　それから、「目指せ！」のところにパソコンゲームの移植希望が久々に登場したね。キミは気が付いたかな？　そう、『エメラルドドラゴン』がそれだ。今のところパソコンでしか発売していないゲームなので、今後票を集めるかどうか動きに注目したいところだね。

目指せ！　チャート入り

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
870	グラディウスIII	ARC
742	ファイナルファイト	ARC
699	ワールドスタジアム'89	ARC
604	エメラルドドラゴン	PC

ハミダシ 月報社特選情報箱

ちわーすっ！　先月のポスタープレゼントに、たくさんの応募ありがとさん。抽選結果は次号で発表するから、楽しみにしていてね。
　さて、今月の情報はセガ関係から。大評判の3Dゲーム『G-LOC』がもう発売されたぞ。この号が出る頃には登場し始めるはずなので、見かけたらぜひプレイしてみてね！
　それから、アメリカで超大ヒットしたコナミの『TMNT』。このゲームの国内発売が決定したらしいぞ。このタイトルでピンとこない人は、『激亀』といえばわかるかもね。まだ、ゲーセンに登場する時期などについては不明とのことで、次の情報をお楽しみに！ってところ。
　それから、タイトーの『エアーインフェルノ』という、体感ヘリコプターゲームが6月ごろに登場するそう。このゲームに関しては8月号で紹介予定。

★機種名略号　ARC：アーケード　FC：ファミコン　GB：ゲームボーイ　MD：メガドライブ　MSX：MSX全般　SEGA：セガマークIII等　PC：パソコン全般

太鼓判 おすすめゲーム紹介！

今月も、他機種で好評のすぐれゲームを特選紹介だ。また、このコーナーでこんなゲームを紹介して！　という要望のお便りも待っているのでヨロシク！

ダンジョンマスター

ビクター音産／X68K・PC98／各¥9,800

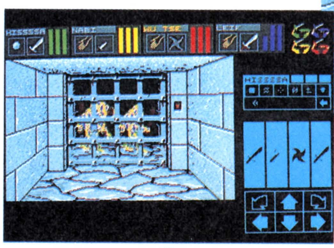
迫真のダンジョン体験だ！

アメリカで大ベストセラーを記録したすごいゲームが、ついにPC98などに移植されたんだ。

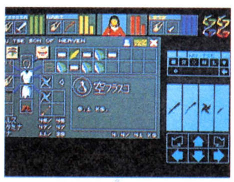
見た目はただの3Dダンジョンゲームなんだけど、考えられるかぎりのあらゆる行動ができるようになっている。だから、ウネウネと近づいてくるスケルトンをおびき寄せ、扉を下ろして押しつぶす、なんてことも可能。やみつきになるぜ、これは！



⬅どわーっ!! 扉を開けたら襲いかかってきたぁ！



⬆いるぞ、いるぞ。扉のむこうをモンスターが歩いている姿がリアルタイムで見える。



➡食料を口に持っていくとモグモグ食べるぞ。

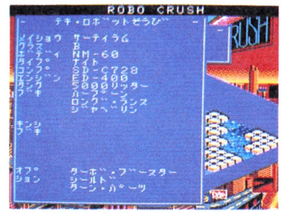
ロボクラッシュ

システムソフト／MSX2／¥7,800

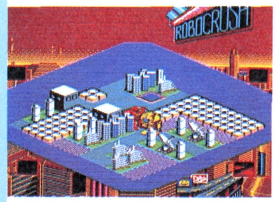
最強のロボットを造り上げろ

一定の条件の中で、最も能力の高いロボットを造る。これが、このゲームのテーマなんだ。そして、対戦の成績によってどんどんランクアップし、最強のチャンピオンを目指していく。

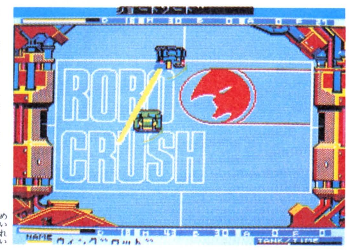
自分のロボットは与えられた命令によって、勝手に戦ってくれるぞ。それを観戦するのが、このゲームの醍醐味といえるね。



⬅さまざまな部品で、自分の機体を組み上げていく。



⬆同じランクの他機を探して、次々と挑戦しよう。



➡ロボットは、あらかじめ命令された作戦で、勝手に戦うんだ。

読者の大声

☆『モンスターメーカー』をポータブルの対戦用に！
千葉県　ずのずくん

☆ナムコさん、PCにオリジナルRPGを。
愛媛県　高木征人さん

来月は、もっとたくさん紹介するからね！



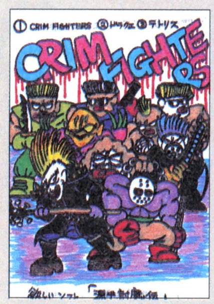
⬅北海道　地獄のティキくん



⬅千葉県　鈴木達哉くん



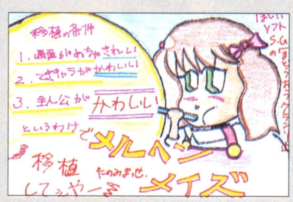
⬆神奈川県　西村学くん



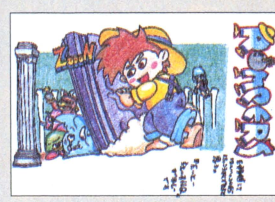
⬅大阪府　松井正実くん



⬅岡山県　仙田敬子さん



➡大阪府　富山伸一くん



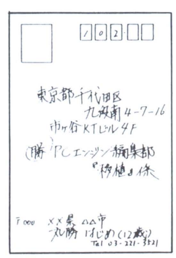
➡大阪府　びんぼーな浪人生くん

キミの1票を待ってるヨ!!

うーみゅ、なぜか今月はハガキの枚数がダウン。来月はよろしくお願いするぜ。

このコーナーへのハガキの書きかたは、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢と、ウラに移植希望のゲーム3本までと、欲しいゲーム1本を書いて送ってね。今月の当選者発表は、欄外のところにあるから見てね。

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　㊓PCエンジン編集部「移植」係まで。



⬅オモテは、こういう感じに書いてね。



⬅ウラは、キミの好きなようにアレンジしてOKだよ。

当選者大発表〉岩手県　白濱直樹くん、広島県　柴田貴光くん、福島県　中島恭子さん、東京都　太田祐一くん、愛知県　山本悟くん、以上のみなさんでした。おめでとう！

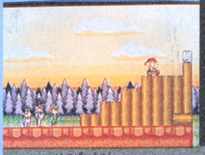
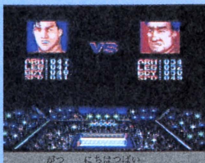
新作ソフトお毒味チャート

どんなソフトが面白い？ 迷える読者のために新作ソフトを4人の個性派評論家が、ズバリ診断。

評論家 ＼ ゲーム名	上海Ⅱ（ハドソン） 発売中／¥5,800	ネクロスの要塞（アスク講談社） 発売中／¥6,500	バルンバ（ナムコ） 発売中／¥6,500
極辛代表 岩崎啓眞  さあ、いよいよ『天外2』のプログラムに入るのだ。さあ、これから忙しくなるぞぉ。	前作とルールは変わっていないのだが、新しく登場した超ひきょうなつみ方があるので、やっていてメチャクチャ熱くなるぞ。これは長く楽しめるゲームだと思う。パズルが好きなら買いだろう。 ●●●●●●●●○○	シナリオはいいし、バランスもけっして悪くないのだが、感情移入するタイプのRPGではないので、少々物足りない感じがする。あと、売りの戦闘がだるく感じるようなのが残念。 ●●●●●●●○○○	ゲームは面白い。バランス、グラフィックすべて標準以上で出来はいい。残念なことといえば3ボタンのパッドではないために、操作に慣れるまでかなりの苦労があるのだ。専用パッドが欲しい!! ●●●●●●●●○○
辛口代表 ウォルフ中村  ついに待望の草野球シーズンがやってきた！今年は昨年以上の試合数をこなしたいなぁ。	カーソルの移動は（多少特徴はあるけれど）スムーズだし、各種モードは充実してるし（牌のフォントを選べるのがうれしい）、BGMはそれっぽいし。ついつい、プレイしてしまうゲームです。 ●●●●●●●○○○	ストーリーはよく練られているし、キャラクターの個性も豊かで楽しい。ただ、メッセージ速度などは変えられるくせに、アニメをパスできないのはもったいない。おかげで、今ひとつノリが悪いのだ。 ●●●●●●○○○○	砲台が360°回転したり、使っていくうちに武器がパワーダウンしたりと、オリジナリティあふれるアイデアがいい。でも、その分ゲームシステムや操作が複雑になり、遊びにくくなっているように感じた。 ●●●●●●○○○○
甘口代表 小池 泉  運動神経ゼロのこの私が好きなのは、体力なしで楽しめるスポーツゲームなのです。	なんでもありの親切な機能。ピューチホーなグラフィック。様々な牌列。まさに『上海』の決定版といえるデキ。牌のつみ方でちょっと見にくいときもあるけれど、一度始めたらやめられませんって感じ。 ●●●●●●●●●○	アニメーションする戦闘シーンがかっこいい。マップやダンジョンも変に複雑すぎなくて、方向音痴のあたしにも楽にプレイできる感じ。でも、マップは画面切り替え式じゃない方がよかったな。 ●●●●●●●○○○	まあるいバルンバがきゃわゆいシューティングゲーム。砲台がクルクル回ってスクロール方向もイロイロ。新しいアイデアをいっぱい楽しめるわよ。フルボタン操作はちょっと大変だけどねっ。 ●●●●●●●●○○
中辛代表 ミロはじめ  今月からお毒味することになったんだけど、ソフトの評価がこれほど大変なものだとは……。	4種類の牌が用意されているから自分の好みに合った牌でプレイできるし、面セレやヘルプ機能も充実していてかなり自由度が高いね。音もいい雰囲気を出していてけっこう遊べるよ。 ●●●●●●●○○○	RPGとしてはけっして悪い出来ではないと思う。メッセージスピードなど各種の設定ができるところや、戦闘のアニメーションなんかすごくよくできてるね。ただ後半ゲームがだれてしまうのが惜しい。 ●●●●●●○○○○	キャラクターなどは、いかにもナムコといった感じでいい味出してる。しかし、ゲーム自体がちょっとジミな感じでシューティングゲームをやったあとのスカッとしたものがないんだよね……。 ●●●●●●○○○○
アンカーマン 怒涛久美子  薄着の季節が来ると、悩殺される犠牲者が続出よ！	麻雀牌を見ると、中国を思い出すわね。中国4千年の歴史っていろんなことを発見したのよね。もしかしたら、アッチのことでもスゴイ技を見つけてたりして。	"アマゾネス"ちゃんがとっても素敵だわ。おんなじ女なのに、ドクミ好きになっちゃいそうよ。やっぱりこれからは女の子も強くなくっちゃ！ だものね。	横顔しか見えない主人公"ジェームス飛田"くんって、シャイなナイスガイなのね。だって、ピンチになっても動じないオトコの鑑だもの。好みのタイプだわ。

 イラスト／中野 豪

私のメインディッシュ

フォーメーションサッカー	青いブリンク	スーパー大戦略	マニアックプロレス
 ヒューマン 発売中／¥5,500	 ハドソン 発売中／¥6,200	 マイクロキャビン 発売中／¥6,300	 ハドソン 5月25日発売／¥6,600

フォーメーションサッカー	青いブリンク	スーパー大戦略	マニアックプロレス	私のメインディッシュ
対戦プレイはスゴく面白いのだが、1人用でプレイした場合のコンピュータのキーパーの強さはちょっとなんとかしてもらいたかった。これさえ直せば、今のサッカーゲームでは一番いいと思うのだ。 ●●●●●●●○○○	グラフィック、サウンド、バランス、すべてにおいて出来のいいアクションゲームなのだが、プレイしていて、今一歩物足りないのが惜しい。あと難易度がやや高めなので苦手な人には厳しいだろう。 ●●●●●●●○○○	分かると、面白いし、マップも多数あって長く楽しめるゲームだ。しかしコマンドなどがスゴく複雑なので、SLGが好きでないのなら、おすすめできない。それとアクセスが多いのが気になった。 ●●●●●●○○○○	とんでもないストーリーと、アクションをなくしたことの2つを何より評価したい!! ただ、試合展開が理不尽に感じることがあるのと、コーチのセリフを信じると惨敗したりすることがあるのが残念。 ●●●●●●●○○○	今回はどのゲームも標準以上の出来なので、買って損するというのはない。そこで個人の好みということになるけれど、長く楽しめるということで、『上海II』と、パッドの問題はあるが、それを差し引いても、十分に面白いということで、『バルンバ』の2作を推したいと思う。
ランボタンで選手をかえるとき、なかなか思った選手にカーソルがいかないのが気になった。また、慣れないうちは、現在位置がわからなくなることも多いので、全体マップも欲しかったところだ。 ●●●●●●●●○○	3人でパーティを組むというアイデアはいいけど、それが生かされていない気がする。「後ろのキャラが、先頭のキャラの力を増幅or減少させちゃう」なんて効果があったら、面白かったのでは? ●●●●●○○○○○	パソコン版と比較しても、全然見劣りしないね。ただ、PCエンジンのようなマシンで、このようにマップが大きいSLGをやるのはどうかなぁ。敵の行動時間＝待ち時間が気になっちゃうんだよね。 ●●●●●●●○○○	ファミコンの『キャプテン翼』にハマった私としては、とても楽しめた。けれど、いいかげんな返し技には興ざめ。「マニアック」とうたっているのだから、もっとキッチリ作ってもらいたかったなぁ。 ●●●●●●○○○○	スペースの関係もあって、ちょっぴりきつめに書いたけど、今月のイチ推しは「フォーメーションサッカー」です。仕事を忘れて、ついつい熱中しちゃうんだよねー。対戦プレイも燃えるし。あと、気軽に楽しめる『上海II』、ノリがなんともいえない『マニアック』もおススメ!
細かい気くばりもあってとっても親切なんだけど、操作に慣れないと難しいのよネ。4人同時プレイができるのが面白い。やっぱり人間同士で盛りあがるのがこのソフトの楽しみ方の1つだわね。 ●●●●●●●○○○	アニメでもおなじみの故手塚先生の作品がアクションゲームになったの。とってもファンタジックな画面でキャラクターもかわいいのよ。ジャンプ力や攻撃方法のちがうキャラが選べちゃうのも楽しいよ。 ●●●●●●●○○○	それにしても難しいゲームね。ウルトラ超本格派だからあたしみたいに頭つかうのがきらいな人は手を出したらダメよ。おりこーなコンピュータと豊富なマップ。SLGファンならきっと燃えるハズ。 ●●●●●●○○○○	反射神経ゼロ、アクションゲームヘタヘタの人にはこの1本。トレーニングで、どんどん技を覚えて、コマンド操作でガンガン大技が決まるの。負けてもパワーアップするのがうれしいねっ。 ●●●●●●●●○○	どのソフトもまあまあの出来なので、あとはユーザー個人の好みだと思いま～す。個人的には『マニアックプロレス』と『上海II』が好きだなぁ。それと、ナムコさんのPCオリジナルゲーム『バルンバ』も、STGファンなら欠かせない1本て感じのおすすめ作品ね。
対COMだと相手キーパーが異常なほど強いとだけは言っておくぞ。しかしこのゲームはなんといっても対人間でプレイするのが最高なのだ。友だちを集めて多人数で遊ぶと燃えることうけあいだ! ●●●●●●●●●○	アニメでもおなじみの「青いブリンク」がアクションゲームになった。だけど、操作感が変に重いというか鈍いというか……ちょっと変なカンジ。グラフィックはメルヘンタッチで素敵なんだけど……。 ●●●●●○○○○○	MSXの移植といった仕上がりになっていて初心者でも遊べるようになっている。コンピュータの思考スピードもまあまあ速くていいんだけど、グラフィックがイマイチで、もう少し頑張ってほしかった。 ●●●●●●○○○○	アクション性がほとんどないタイプのスポーツシミュレーションだね。シナリオやグラフィックの演出が派手でけっこう笑えて面白いのだ。アクションが苦手な人には特におススメしたいな。 ●●●●●●●○○○	初めてということで迷ったんだけど、やっぱり「フォーメーションサッカー」をイチ推ししたいな。人間同士で遊ぶと親指が痛くなるまでやめられないぞ! あとは、独特の雰囲気を持った『マニプロ』もいいね。じっくりとゲームをしたい人は『上海II』や『大戦略』もいいぞ!
サッカー選手の足って、太くてたくましくて力強いのよね。見るだけで、ドクミしびれちゃう! うーん、今年はたくましさのあるオトコを引っかけようかしら。	ドクミ、手塚先生の作品って好きだったのよ。夢とロマンがあって、ドラマチックだものね。あーあ、また先生の作品が読みたくなってきちゃったな。	イエーイ! 戦争やってるかーい? ドクミ、戦争映画とかって大好きなのよね。だって、登場するのがいいオトコだらけなんだもの。最高のジャンルよ!!	このゲームに出てくるプロレスラーって、いいオトコばっかりなのよね。甘いマスクに強靭な肉体、あとは知性があれば完璧だわね。でも、貧乏人はイヤよ。	うーん。気がついてみたら、ドクミ太っちゃったみたいなの。もうすぐ夏が来るっていうのに困るわぁ。今からダイエットして美貌を磨いて、浜辺のクイーンになれるようガンバらなくっちゃ!!

あらすじ　超原子チェルノブイリとして正義のために戦っていた男ヤコペッティは自らの弱さをさとり修業の旅に出てみたのだが…。





ひげのオヤジをかかせたら日本一!! しろー大野先生に愛のお便りを!!

あて先／〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル マルカツPCエンジン編集部 シロー大野先生

次回ハワイアンセンターはどこだ？
“あさっての方向”の巻だ——っ!!

『ロードス島戦記』待望のOVA化決定!!

オリジナルビデオアニメ



全13巻(各30分)で、第1巻は6月30日に発売決定!



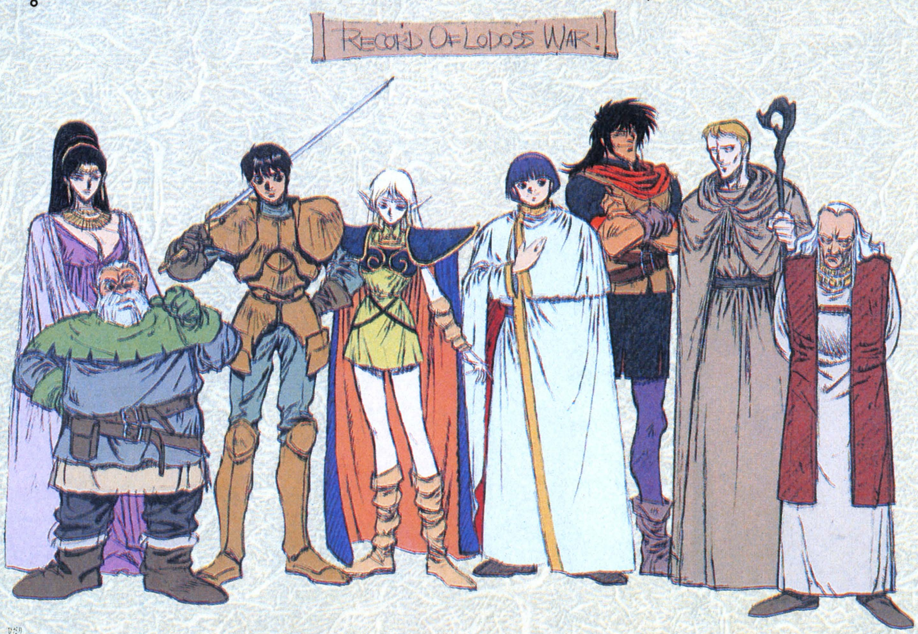
➡OVA全シリーズをとおしての主人公となる、パーンとディードリット。彼らの運命はいかに?

若き騎士パーン、ハイエルフの乙女ディードリット、屈強なドワーフの戦士ギム、パーンの親友である神官エト、魔法使いのスレイン、そして盗賊のウッド・チャック。ふとしたきっかけから、一緒に旅をすることになった彼らが、いくつもの冒険を経て成長していく姿を、このOVA『ロードス島戦記』はえがいていくんだ。一方で、剣を打ち振り呪文を唱えるモンスターとの戦いがあれば、もう一方で個性豊かなキャラクターたちが織りなす微妙な人間関係(パーンとディードリットとの恋愛感情も含まれる……かな?)が語られることだろう。

いま紹介したキャラクター以外にも、灰色の魔女カーラやモスの大賢者ウォート、ヴァリスの英雄王ファーン、フレイムの傭兵王カシューなどなど、とにかくオールスターキャスト勢ぞろいって感じになるから、期待してもらっていいぞ!

なお、この『ロードス島戦記』は、OVAといっても単発のスペシャル版的な作品ではなく、全13巻(各30分)という本格的なシリーズなのだ。それだけに内容も盛りだくさんで、今までに小説に書かれているエピソードはもちろんのこと、まだ明らかにされていないエピソードもかなり入るらしい。ここまで読んで、「変なエピソードが入ってきたらどうしよう」なんて思ったキミ、心配は無用だぞ。なにせ、原作者の水野良さんみずからアニメ版の再構成に協力しているため、オリジナルの『ロードス島戦記』から内容が離れていってしまう心配はまったくないんだ。だからファンのみんなも安心してほしい。むしろ逆に、今まで触れられることが少なかった日常生活や、小説にも書かれていない知られざるロードス島の歴史などが、新たにえがかれる可能性が大きいのだ。

第1巻は6月30日にリリースされ、その後は8月から毎月1巻ずつ発売されていく予定。毎月新作を観ることができるなんて、とっても幸せだね! 気になるお値段の方も、消費税込みで4800円とリーズナブル。また、今までのアニメビデオでは考えられなかったことだけど、本屋さんで買うことができちゃうってんだから便利だよね。本を注文するように、ビデオを注文することができるってわけなんだ。全巻予約すると予約特典あり(特製バインダーとキャラクターセル画セット)。また、もしも本屋さんに注文しそびれたとしても、角川書店通販課で通信販売というテが残っているから、誰にでも気軽に買うことができると思うよ。なにはともあれ、6月30日をお楽しみに!

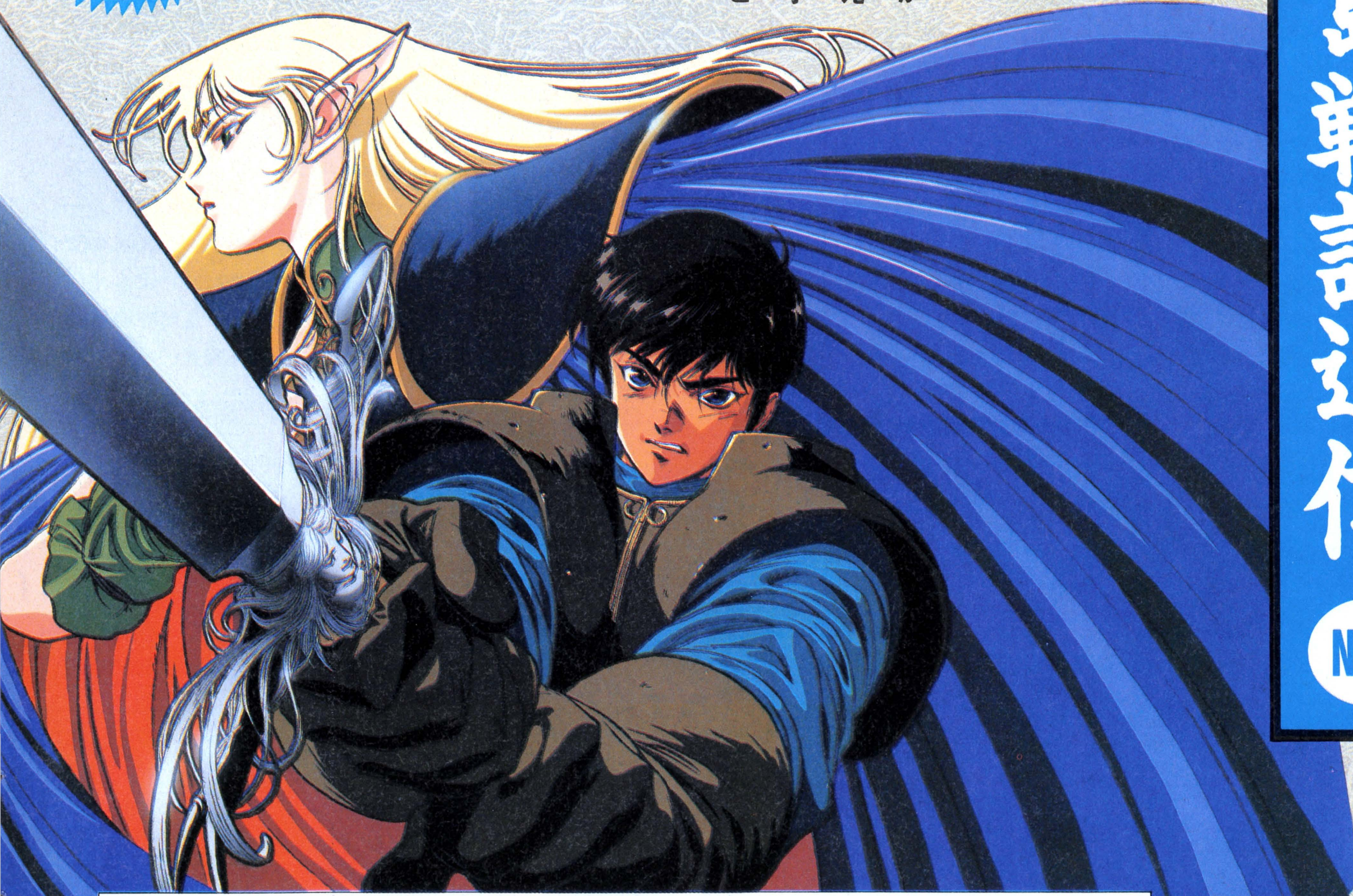


⬆左からカーラ、ギム、パーン、ディードリット、エト、ウッド、スレイン、ウォート。

ロードス島戦記通信 No.1

話題騒然

兄弟誌の『月刊コンプティーク』に3年間にわたって連載された『ロードス島戦記』。テーブルトークRPG（何人かのプレイヤーが集まり、会話やサイコロによってプレイするRPG）の誌上リプレイという形で書かれたこの作品は、大好評をもって迎えられ、惜しまれつつもその連載を終了した。しかし、その活動はとどまることを知らず、小説、パソコンゲーム、カセットブックなど、さまざまな形をとりながら「ロードスワールド」をぼくらに見せ続けてくれたのだ。
そして、今。ファン待望のオリジナル・ビデオ・アニメ化が、ついに現実のものとなる!!

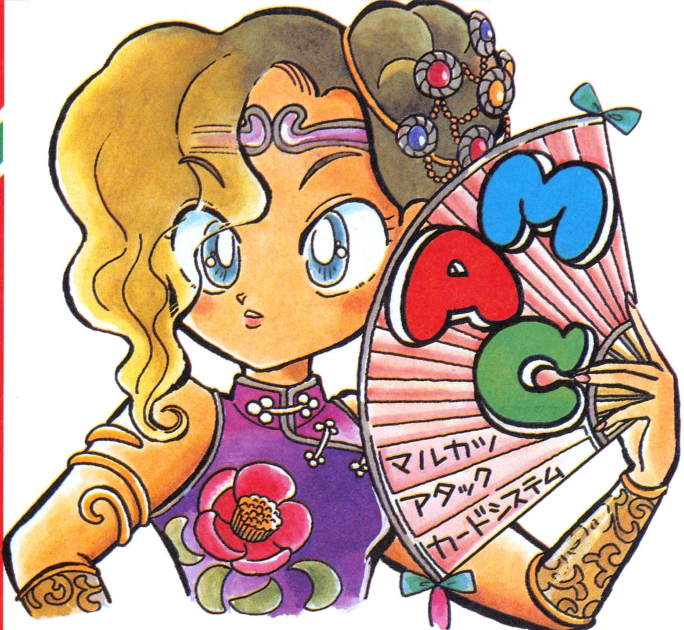


制作発表会レポート

先日、東京会館にて『ロードス島戦記』OVAの製作発表会が開かれました。
会場には原作者の水野良さん、安田均さん、監督の永丘昭典さん、脚本&シリーズ構成の渡辺麻美さん、キャラクター原案の出渕裕さん、キャラクター・デザインの結城信輝さん、声優陣ではパーン役の草尾毅さん、ディードリット役の冬馬由美さん、主題歌を歌う加藤いづみさんなど、多くのスタッフのみなさんが姿を見せ、この作品にかける意気込みを語ってくれました。



⬆ちょっぴり緊張気味な原作者の水野良さん。



祝!! 新装

ごあいさつ

全地球45億のMACファンの皆様！　お待たせいたしました!!　MAC統一㊙計画の第１弾としてPC-MACが変わります！　今までとはどこが違うのか……!?　それは、あなたの目で確かめてくださいっ!!

MACのシステム

では、MACことマルカツ・アタック・カードシステムについて解説しちゃいます。

MACは、この本の中で通用するお金のようなモノ。これをどんどん集めていけば下に紹介されている超豪華なプレゼントの数々がもらえちゃうというわけです。

MACのすごいところは、狙ったプレゼントが必ず手に入れられるってところ。そのプレゼントをもらうために必要なだけの額のMACを「MAC係」あてに送ってくれれば、そのプレゼントは確実にアナタのモノになっちゃうのですっ！

「でもン万MACなんてとても貯まらないよう！」というあなた。だーいじょうぶ♡

そんなときこそ、このMACベガスに挑戦してくださいな。毎月もらえる20MACを元手に、配当MAC付きギャンブルクイズでがーんと大勝負をしてみませんか!?　一夜明けたら大富豪……じゃなくて大MAC持ちに変身できるかもしれないわよぉ!!

MACの女神の微笑みは、正解を勝ち得た者のみに向けられる。幸運を……。



これがMACでもらえる豪華プレゼントなのよ!!

❶㊙ステッカー	25MAC
❷㊙ボールペン	50MAC
❸㊙シャープペン	200MAC
❹㊙専用原稿用紙	300MAC
❺システムファイル	600MAC
❻㊙テレホンカード	670MAC
❼㊙Tシャツ	1,200MAC
❽マルチタップ	2,100MAC
❾ジョイパッド	2,200MAC
❿ソフト(￥6,500まで)	2,800MAC
⓫天の声２	2,850MAC
⓬ソフト(￥6,500以上)	3,500MAC
⓭カメラ	9,500MAC
⓮カラー液晶TV	10,500MAC
⓯ウォークマン	11,500MAC
⓰シャトル	12,500MAC
⓱ウォッチ	13,000MAC
⓲コアグラフィックス	14,500MAC
⓳ギター	18,000MAC
⓴CDプレイヤー	20,000MAC

イラスト／水越かりん

開店!!

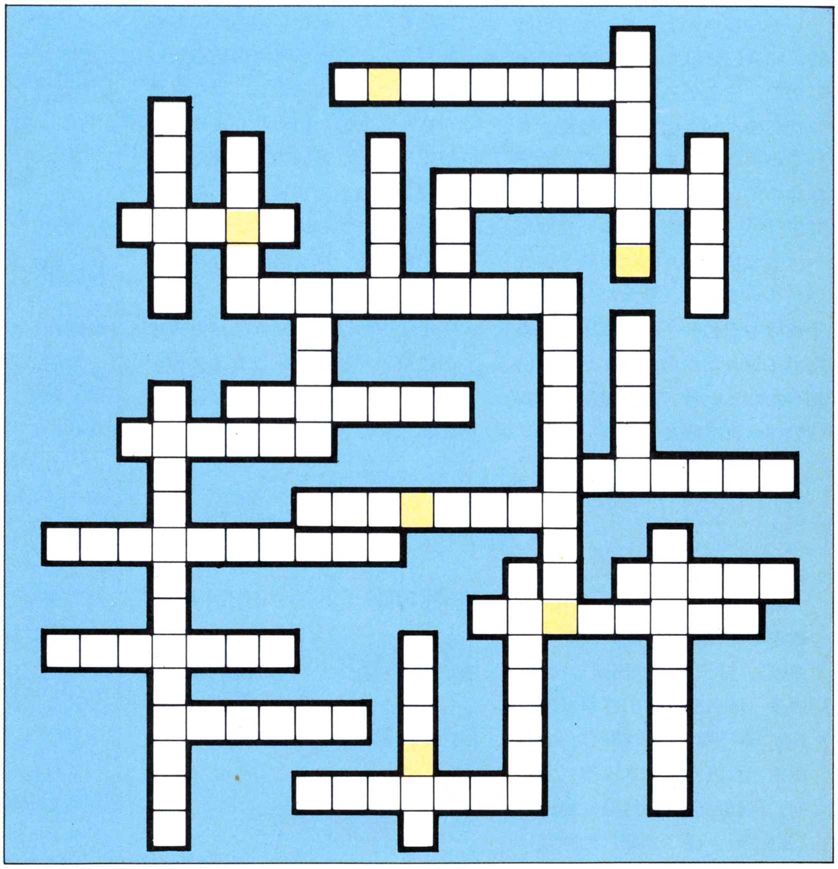
その第1弾のクイズは"スケルトンクロス"よ

心機一転したMACの最初のクイズは、「PCエンジンソフト名・スケルトンクロスワード」です。下のソフト名をすべて右のマス目の中に入れてください。もちろん、余ったり、同じソフト名を2カ所に使ったりしちゃだめよ。

ソフト名ですべてのマス目を埋めたら、黄色いマス目に入る6文字を、すべてつなぎ合わせて、あるソフト名を答えてください。それが今回の答えです。解き方のカギは、『ニュージーランドストーリー』にありっ!?

ソフト名

- バットマン
- ブラッディウルフ
- デスブリンガー
- スーパーバレーボール
- ブロディア
- ヘビーユニット
- ドラエモン
- レッドアラート
- ブレードランド
- トラヘノミチ
- スプラッターハウス
- カイザード
- モンスターレアー
- パラノイア
- ワンダーモモ
- オペレーションウルフ
- サイドアーム
- ニュージーランドストーリー
- アオイブリンク
- ニュートピア
- オーダイン
- バルンバ
- サイバーナイト
- デビルクラッシュ
- バリバリデンセツ
- スーパーアルバトロス
- ヴェイグス



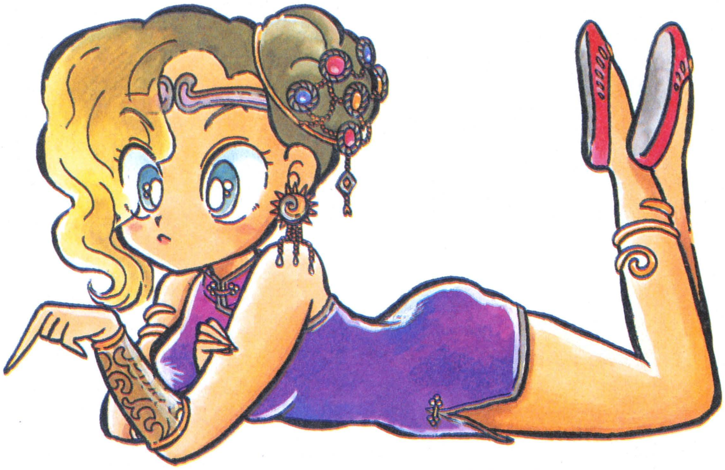








私の名前の発表はいよいよ次号で〜す



じゃんじゃん♪　そーゆーわけで、MACがほんの少し変わりました♡　そろそろ衣替えのシーズンだもの。MACだって着替えをしてみよっかなぁと思って。え？単なる気まぐれで変わったのかって？　……ちっちっち！　実はねー、もうすぐMACの世界が拡大されるってゆー、壮大な計画が目下進行中でねー……これ以上はまだナイショだから、教えたげない。知りたかったら、また来月もMACのページを読んでね♡

さてさて、あたしの名前のお披露目も、とうとう来月に迫りました。うーん、でもでも「早くおねーさんに会いたいっ!!」っていうリクエストが多いので、姿だけはお見せしちゃいました♡　この愛らしい瞳、かわいいお鼻、そしてこの唇から、早く自己紹介をしたぁ〜〜い!!

とゆーわけで、MACベガスへのご意見・ご感想・リクエスト・ファンレターなどなど、どしどしおよせくださいねっ♡

第11回(4月号)の正解と当選者

第11回の正解は④でした。当選者は次の通り。西岡瑞輝（北海道）、成田透（秋田県）、橋本倫子（埼玉県）、牛山吉孝（東京都）、森下真匡（京都府）、坂田良太（大阪府）、柏木孝志（大阪府）、幡俊志（鳥取県）、福田斉（広島県）、樋口光紀（福岡県）。

今回のレート

応募MAC……10MAC

配当MAC……3000MAC

配当人数 ……………10人

難易度Ⓒ

応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、MAC右下の数字(点線の中の三角の部分)を2枚切って貼り、「MACベガス⑥係」に送ってください。旧MACを使う人は15MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

●賞品プレゼントへ応募する方へ

賞品プレゼントへ応募する方は集めたMACと、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名(⑩⑫はソフト名)、MAC賞品に加えてほしい物を書いた紙を封筒に入れ(①〜③の賞品希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して)、「MAC係」へ送ってください。ただし同じ番号(MARUKATSU900601という数字)のMACは8枚までしか使えません。旧MACは2枚まで、このMACベガスや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

●あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F ㊫PCエンジン編集部 「MAC係」または「MACベガス⑥係」まで。

MACベガスの締め切りは5月31日必着です。









延長戦 New Soft Times

前半の新作コーナーはどうだったかな？　いろんなメーカーの自信作が続々登場する今月は、延長戦でもドドーンと最新情報を紹介するよ。さあ、はじまりはじまり〜。

ヴァリスIII

日本テレネット／発売日未定／価格未定　ACT

可憐な女子高生、優子が活躍する『ヴァリス』シリーズ。その最新作『III』については先月号でも発表したけど、そのゲーム内容やストーリー背景などが明らかになってきた。今月は、その辺のポイントを中心に続報をお届けするぞ。

ゲームシステムも新たに優子ふたたび……

今回、優子の前に立ちはだかるのは、魔界の一族とそれを率いるグラメス王。彼らは、滅亡の迫った魔界を捨て、夢幻界を自分たちのものにしようと攻め入ったのだ。

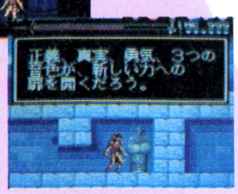
優子は、そのことを魔界から脱出したチャムにより知らされ、急ぎ夢幻界へと向かう。そして、ヴェカンティーの女王であり優子の妹でもあるヴァルナと協力し、魔界の軍団と戦っていく…。と、こんなストーリーでゲームは展開していく。

この『III』のポイントは、マイキャラの選択ができるということにある。これは、優子・チャム・ヴァルナの3人のうちから、好みのキャラを選んで（誰を使えるかは条件による）プレイすることができるというわけなんだ。

いよいよ面白くなってきた『III』。次号からの新情報を待っててね！



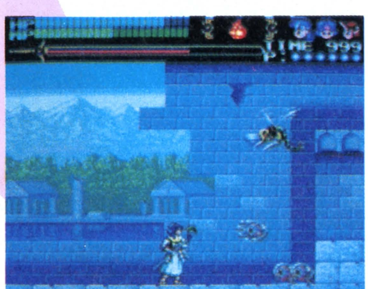
⬅平和な人間界で暮らす優子のもとに、魔界のチャムが事件を知らせに現れた。



➡さまざまな人との出会いを通じて、優子は真の勇者へと育ってゆく。

⬇優子＆ヴァリスの剣のコンビは『III』でも健在。パワーアップすれば離れた敵をも斬り裂く。

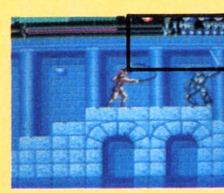


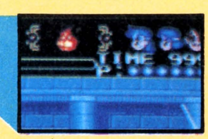


⬆攻撃法など、それぞれ特性の違うキャラを使えるという、新しい要素も採用された。

マイキャラ選択ができる

『III』でのマイキャラ選択は、いつでも好きなときにできる。各面の条件によって選べるかどうかは違うけど、通常は画面右上のところで選択してチェンジすることができるんだ。それぞれのキャラは、攻撃法や魔法の威力の差で特徴がでているぞ。





⬆3人のキャラをどう使うかが、今回のカギかも。



⬅今回の『III』でも、各面に手ごわいボスが登場。どんなヤツらが現れてくるのかも楽しみな点だね。

キャラの個性がキラリと光るSTG！



ラビオレプス スペシャル

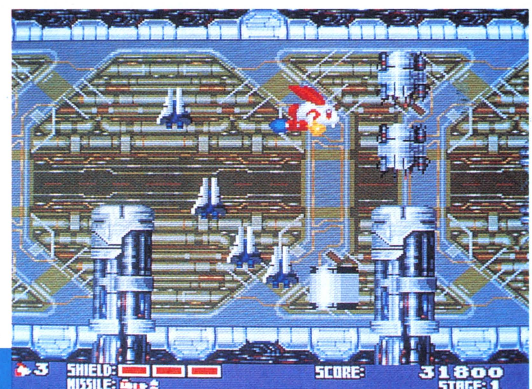
ほのぼのとしたキャラクターで好評だったアーケードゲーム『ラビオレプス』が、装いも新たにPCエンジンで登場だ。バリバリSTG派も、カワイイゲーム大好き派もみ〜んな楽しんでもらえるゲームに仕上がっているぞ!!

ビデオシステム／発売日未定／価格未定　STG　3M

ウサギ型戦闘機で国王たちを救え！

ボク、このゲームの主人公ラビちゃん。ボクのいる国は、ふだんはとっても静かで、ほのぼのとした国なんだけど、悪いヤツらに襲われて、国王様とお姫様とお姫様の妹さん（長い！）がさらわれてしまったのだぁ！　もちろん国じゅうが大騒ぎで、みんな頭を抱えて困ってしまったんだ。そこで意志を持った戦闘機であるボクの登場というわけ。さっそく出撃の準備をしていると、お姫様のじいやが近づいてきて、ボクに言うんだ。

「敵はとても強く、今のおまえでは苦戦を強いられるであろう。カプセルの中のアイテムを取り、自分を強くしながら進むがよい」だって。いいこと聞いちゃった。よーし、それじゃレッツゴォー!!

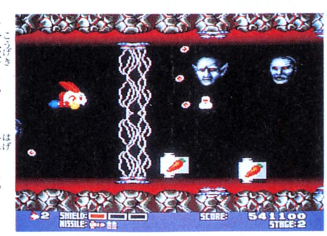


⬅画面の配色は、どの面も渋めでGOOD！ ハデめのキャラクターが引き立つというものだね。

⬇中にはこんなかっこいい敵もいるのだ。楽しみ。



➡攻撃はかなり激しい。キミはどこまで耐えられるか!?

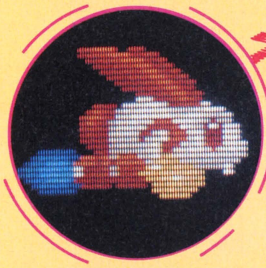


主人公キャラはとにかく芸がコマカイ！

このゲームの特徴の一つとして、キャラクターパターンの豊富さがある。よくみてみると結構おもしろい動きをしているのだ。観察してみよう。

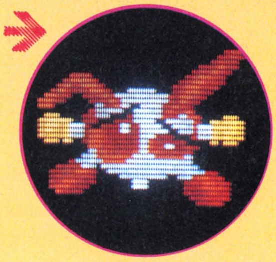


⬇キャラクターが地面に接触すると、このように歩き出すんだ。



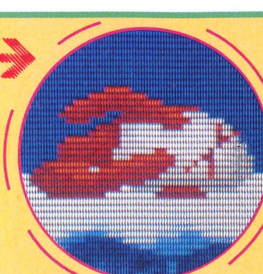
⬆これは通常のラビちゃん。よし、気合いを入れていくぜ!!





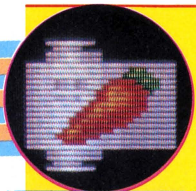
⬅アイタタタッ！ ダメージを受け、とっても痛そうなラビちゃん。こんな姿もまたかわいい。

⬅ライフがなくなると、「ヒィィッ！」と叫びながら墜落していく。かわいいだけにあわれ。



⬅しおしおとしおれてしまったラビちゃん。これにめげず、再度挑戦してもらいたいものだ。

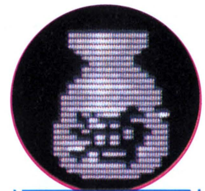
アイテムを使いこなして敵を一掃だっ！



カプセル

この中にアイテムが入っているぞ！

これがアイテムカプセル。これを破壊してやると、中からアイテムが飛び出してくる。設置されているところはいつも同じなので、逃さずバッチリ取ろうね。ただし、体当たりしてしまうと、画面の外に落ちてしまうので注意しよう。



とっくり

意味不明だが、とりあえず得点！

おなじみのボーナスアイテム。でもなにゆえに“とっくり”なのか、もしかして意味があるのかな？　アイデアはなかなか奇抜なところがあるんだけど、これが出てくると実はガッカリするんだよね。高得点を目指す人なら逃せないけどね。



ニンジン×1



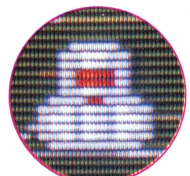
ニンジン×2

ウサギにニンジン、コレ常識？

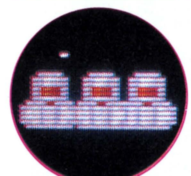
このゲームはライフ制なので、敵にやられるとダメージのゲージが1つ減ってしまう。そんなときにこのニンジンアイテムが出てくれると、大助かり!!　1本のニンジン（シャレじゃないぞ）なら1ゲージ、2本ならフルに回復するのだ。うまく取っていければ後の展開がかなり楽になるよ。



⬆やった、ニンジンだ！　これが出てくると本当にホッとするんだよね。



ミサイル×1



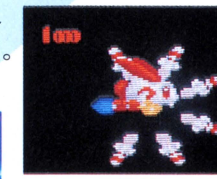
ミサイル×3

ウルサイやつはこれで撃破！

これがゲーム中キーポイントとなるアイテム。発射すると誘導弾が6発射出される。これの狙いは結構正確なので、敵に囲まれかけたら迷わず発射しよう。ガンガン撃ったほうが◎。



⬅動きが速く、耐久力もある敵にミサイルは有効だ。



⬆1回の発射で計6発射出される。有効に使おう。



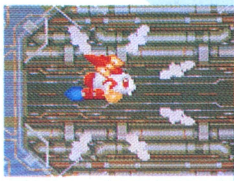
リボン



⬆親玉もミサイル1発で倒せちゃうのだ！

何かとオイシイリボンだ！

これを取ると連射が速くなり、さらにミサイルも貫通弾に変わるのだ。ダメージを受けると、リボンが落ちちゃうけど、もう一度取ればOK。できれば持っていたいアイテム。



⬆ミサイルがフラッシュして貫通弾に。これは強い。



➡ラビちゃんって意外とオシャレ好きだったりしてね。



タヌキ



⬆分身し、無敵になったラビちゃんの図。

起死回生、一発逆転のアイテムだ

これを取るとラビちゃんがフラッシュして、無敵になる。でも弾は出ないので、体当りだけの攻撃になるんだ。チョッピリ体力がさびしくなって、ちょっとピンチのときや、敵がウジャウジャいるところで出るとかなりウレシイ。

これをうまく使って一発逆転、起死回生を狙おう!!



⬆無敵になったらとにかく体当り！　時間内にできるだけ多くの敵を倒せ！

アイテムの取り方や使い方にもコツがあるんだ!!

アイテムカプセルを壊したとき、ときどき画面の外に出てしまったり、障害物の影に隠れてしまったりして取れなくなることがあるんだ。そういう状況になりそうなカプセルは、弾で壊さずにパンチで壊していこう。そうすればカプセルのあったところにアイテムが落ちてくるので、確実に取れるぞ。



⬆カプセルもパンチで割れば確実。取れるアイテムもグンと増えるぞ。

撃つと減っちゃう誘導ミサイルは、けっこうたくさん出現してくれる。だから、敵が多かったり、固かったりして「ちょっと危ないかなぁ」と思ったら、どんどん使っていこう。ミサイルを出しおしみしてダメージを受けるよりも、ガンガン敵を倒すほうが、後の展開にとってもいいわけなんだ。



⬆危険を感じたらとりあえずミサイルを撃とう。ため込もうなんて思うなよ。

STAGE1

まずは宇宙船になぐり込みっ！

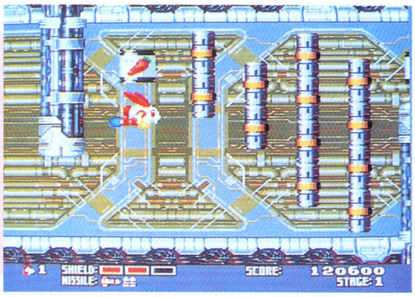
さらわれてしまった３人を助け出すために、主人公ラビちゃんが最初に向かうところは、お姫様の妹が捕らえられている宇宙船。

この面は、ザコキャラも動きが多彩でおもしろいけど、ボスが３匹もいるというところも注目したい点だ。

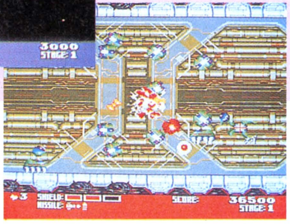
宇宙船の外に待ち構えている最初の親玉は、通常弾の他にときどき誘導弾を出す。よくみてないと、ダメージを受けてしまうぞ。次のメカ牛は、ジャンプ攻撃が強烈!!　しゃがみ込んだと思うと、いきなり飛びかかってくるぞ。そして３匹めのボスは、レーザーを連射する浮遊機雷をひきいて登場。かなり手ごわいのでかくごするようにね。



⬅しょっぱなから、かなりの攻撃。出現位置を覚えたほうがいいぞ。



➡目の前の壁は壊して進まなきゃいけない。こりゃたいへんだぁ！



➡しまった！　まわりを囲まれたぞ！　ミサイルを使うか、はたまた自力で切り抜けるか、悩むところだ。



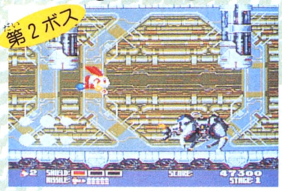
➡面をクリアするとお礼を言ってくれる。しかし……。

なんと…　ボスが…　3匹もいたのねっ！

第１ボス



第２ボス



⬆ジャンプしたり波動砲を撃ったりと、なかなか忙しいボスだ。

そして第３ボスだぁ！



➡はっきりいっていきなり強い。やめて！

STAGE2

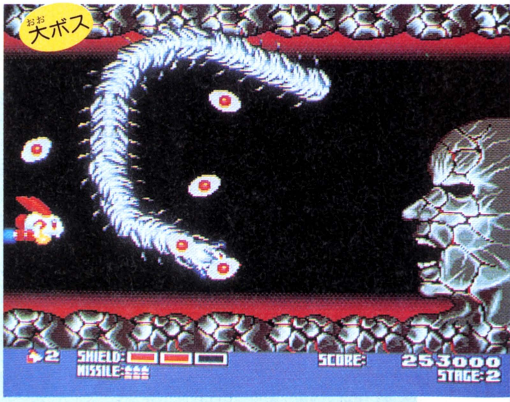
顔と飛来する浮遊岩には注意、注意、注意！

ここも親玉が多くて、なかなかにぎやかなステージ。注意したいヤツは宙に浮かぶ無気味な顔。中には弾を吐く陰険なヤツもいるぞ。キミたちのまわりにも、そいつの顔に似ている人がいるかもね（いないってば）。



⬅おじぞうさんのスペシウム光線炸裂！　これにはラビちゃんもまいった。

大ボス



⬆このヘビ、弾だとなかなか倒せないんだ。トホホ。

⬇このボスはまわりのやつから倒そう。目から出るレーザーも注意ね。

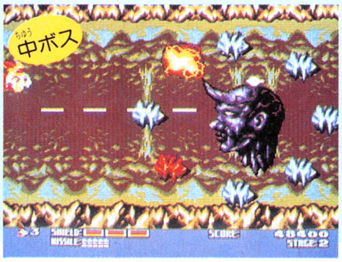


⬆ときどき超高速で迫ってくる浮遊岩がある。無理に戦うな！



⬆生首さんがみんなしてこっちをにらんでる。結構こわいぞ、これ。

中ボス



このボスを語らずして『ラビオレプス』は語れない！

この面にもボスが３匹出てくるけど、そのうちの１匹がこのゲームのトレードマークとさえいわれているボス。他のボスもなかなか味があるけど、このボスにかなうヤツはいないだろう。それくらい表情の豊かなボスなのだ。これは必見だよ。



⬆最初は倒しちゃ悪いようなかわいさで登場して……。



⬆撃つと痛がるんだ。ああああ、かわいそうに……しかし……。



⬆次の瞬間、凶悪なヤクザに早がわり！　これには一同爆笑！



⬆倒されると「ゲショゲショ」という顔に……いとあわれ。

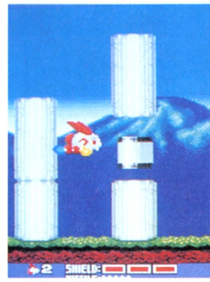
STAGE3

短いステージの中には敵の攻撃がギッシリ!!

お姫様の妹も助け、王様も助けて、いよいよお姫様かぁ!?と思ったら、それほど世の中甘くなかったらしく、お姫様はずっと遠いところに連れ去られてしまっていたのであった……。

そういう感じで始まる3面は、1面2面ほど長くはない。でも敵の攻撃は、今までのをすべてつめこんだみたいに激しいんだ。

細い通路もあったりするから注意深く進んでいこう。

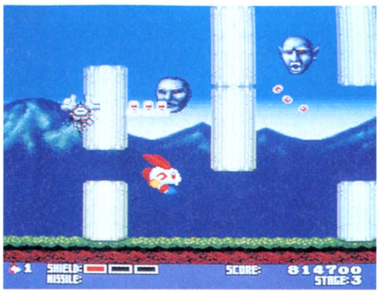


⬅さぁ、ここでうまく取らないと、せっかくのアイテムが……。



⬆このドラゴンは追尾する炎を吐いてくるのがミソ。ドラゴンの頭より2キャラほど左斜め上に位置するとよけやすいぞ。

➡道が細いうえに顔の攻撃が！　もう指先を信じるしかない……。



⬇こいつらは動きが速いしレーザーを発射するしで、始末が悪いぜ。



恐怖！モビルスーツ部隊!!

STAGE4

気分はまさに冷蔵庫、白銀の世界を進撃だあ!?

この面に入ると、敵が集団で襲ってくるようになる。いきなりたくさん出現するので、気がついたらボコボコにダメージを受けている、なんてことがよくあるのだ。ここの親玉は、マンモス。そのわりには元気よくポヨヨ〜ンとジャンプしてくるので、体当たりされないようにうまくよけよう。



⬆こいつは並んでくる上にスピードまで速い！　思わずあわててしまう。



➡このマンモスが出す弾は並の量じゃない！

➡きれいに行列になって攻めてくる敵。弾まで並んでるぜ。

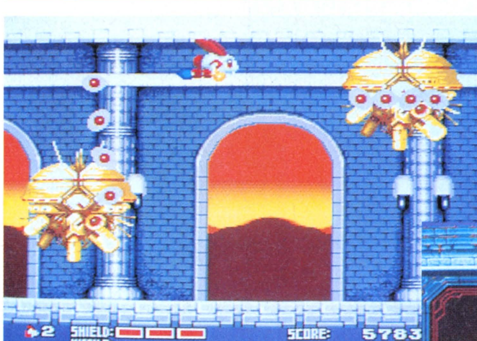


➡画面中心のヒシ形はミサイルでしか壊せないのだ。



STAGE5.6

出るわ、出るわのボスキャラ総出演！



⬆1面で出てきた敵だが色も違うし、2匹もいる！　これが強いんだわさ！

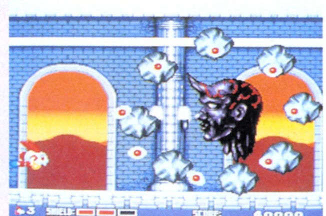
ステージ5と6では、今までのボスキャラが総出演するんだ。さすがに前と同じではなく、弾が大きくなっていたり、数が増えていたりと、今まで以上の難しさになることマチガイなし。

でも6面をクリアすれば、あこがれのお姫様とご対面!!　今までの苦労もふっとぶぞ。

はたしてキミはこの感動を味わうことができるだろうか!?



➡このように、以前出てきた敵ではあるけど、どれも格段にパワーアップしているのだ！



⬆こちらはなにしろ弾がデカイので、前にも増してよけにくくなっているのだ。

WRITERS' NOTE

さすが『スペシャル』！　さすがビデオシステム！　と、このゲームに関しては素直に言いたい！

ゲーセン版を忠実に移植するのもいいけど、それをうまく家庭用にアレンジしているところがいい。

個人的にはかなりやりごたえのあるゲームだと思う。

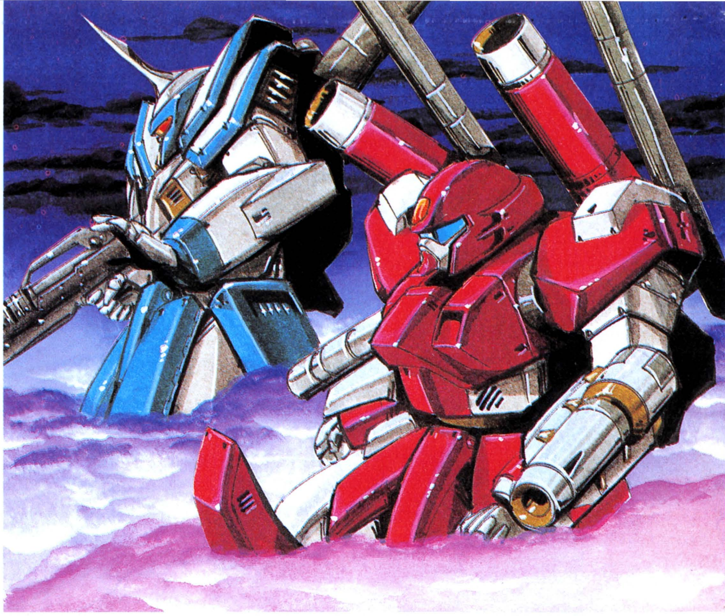
（STG派のYAS）

SF超大作の詳報第7弾だ!!

サイバーナイト

トンキンハウス／発売日未定／価格未定

RPG 4M B・U



前回は、登場キャラクターと、それぞれが持っている能力について説明したね。今回は、そのキャラたちが戦闘に出撃するまでに、ソードフィッシュ船内で行うこと、つまり、戦闘の準備を中心に、解説していこう。

新しいアイデアあふれるRPG！

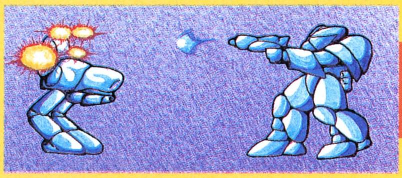
『サイバーナイト』は、キャラクターが、経験値を増やしてレベルアップしていくRPGなんだけど、そのレベルアップの仕方が、従来のRPGよりちょっと複雑なんだ。そこで今回は、レベルアップの方法について、細かく順を追って説明しちゃおう。

また、戦闘に出動するまでの準備の手順も、ソードフィッシュの各ブースごとに紹介するぞ。モジュールからオプション選びまで、このゲームの最も重要な部分だ。要チェック！

スキル別にレベルアップするのだ

スキルには、コンバット、メカニック、メディック、サイエンスの４種類がある、ということは前回説明したね。各キャラが獲得した経験点は、その４つのスキルに配分される。そして、４つ別々にレベルアップしていくというわけ。もちろん各キャラの職業によって、伸びやすいスキルとそうでないものがあるぞ。その辺を注意してね。

戦闘



戦闘に勝つと、全員が経験点をもらえるのだ。この時点では、まだスキル別には分けられない。数をこなしていっぱい経験点をもらおうぜ。

経験点



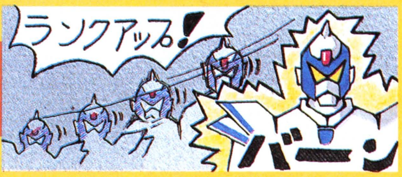
戦闘以外ではモジュールなどの修理(メカニック)、キャラの治療(メディック)、敵の残骸発見(サイエンス)の時などに、経験点がもらえる。

スキル別配分



戦闘以外の経験点が実際に加算されるのは、ソードフィッシュに戻った時だ。各キャラの職業に見合う比率で、４つのスキル別に配分される。

スキルランクアップ



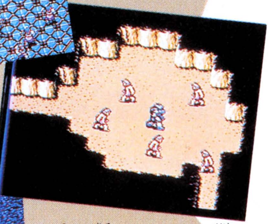
４つの経験点が一定の値に達すると、別々にスキルランクがアップする。各キャラの得意分野を伸ばして、スペシャリストを育てよう。

続々と 惑星のニューバージョン登場だ

またまた、新しい惑星の写真を手に入れてきたぞ。今回は、生き物のいる惑星シリーズだ。どんな謎が隠されているか、楽しみだね。



⬅このバリヤーの中には、原始人たちがうようよしている。さっそく中に入ってみよう。



➡これも原始人の洞窟の中。話ができる人はいるのかな？



⬅海を歩いていたら、鯨の大群に出会っちゃった。なんだか楽しいな。



➡これはサソリのいる惑星。ちょっとー、気味悪いから話しかけてこないでよう。



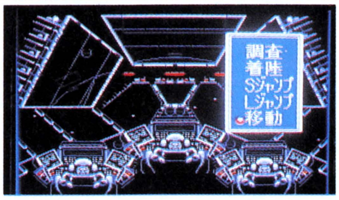
⬅ここは軍人ばかりの軍事惑星。やっぱしキビキビした態度でなきゃ、しかられるのかな。

戦闘の準備はソードフィッシュで

ソードフィッシュ船内は、いわば宿屋だ。その中には、5つの部屋があり、それぞれの役割が決まっている。中央司令塔の働きをするブリッジ、パーティー編成を行うラウンジ、戦闘で傷ついた体を治療するメディカル、戦闘の支度を整えるハンガー、持ち帰った敵の残骸から新兵器を作るラボ、この5つだ。今回は、特に重要な、戦闘に出かけるまでの準備段階を、詳しく説明していこう。中でも、このゲームのウリのひとつでもある、モジュールの機能は複雑だ。誤った選択をしないように注意したいところだね。

ブリッジ

ここは惑星間、星系間の移動や、着陸、離陸を決断する場所。つまり、どこかの星に降りたったら、まずここから必ず、行動を開始することになるのだ。

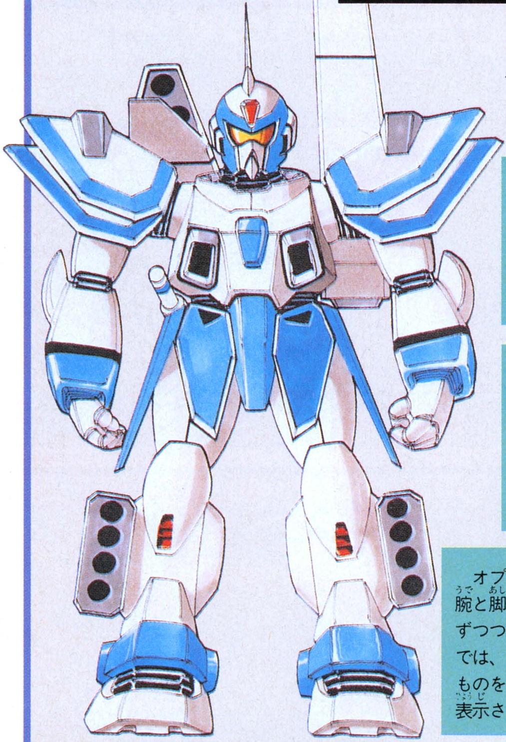


ラウンジ

ここで3人編成のパーティーを組もう。最初に設定してある、キャラの能力値や職業をよく考えてね。ただし、ここに戻れば何回でも組み直しはできるよ。



ハンガー



❶ まずは、ミッションに合わせたモジュール選択だ

ここは、パーティーが出撃したり帰還したりする場所だ。当然、戦闘のための下準備はここで行う。まずは、モジュール選びから。モジュールには5つのタイプがあり、その性能も格闘戦用のもの、対空戦闘用の特殊タイプ、後方支援で活躍するもの、など様々だ。各ミッションに合わせたモジュール選びを心がけよう。逆に、モジュールに合わせた戦闘を工夫することも、大事になってくるぞ。

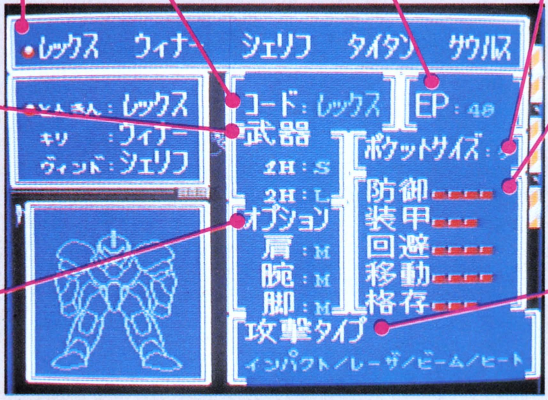
モジュールには、この5つのタイプがあるのだ。ルックスも大切だけど、各々が持ってる性能をよく見極めてから選んでね。

ここには、5つのモジュールのうち、どれを装備したかが示される。それぞれの特徴をよく把握しておかないとね。

モジュールのH・P（耐久値）が表示される。これは、敵の残骸から、新兵器や新技術を開発した時に、上がるのだ。

両手プラス装着できるすべての武器の数が示される。もちろんモジュールによって、この数は違ってくるぞ。

1Hとは片手武器のこと。2Hは両手用だ。それぞれに、大、中、小のサイズが表される。



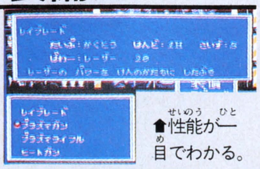
モジュールの性能を、5つの項目に分けて、さらに細かく示してある。これはわかりやすい。

オプションは、肩と腕と脚にそれぞれ2個ずつつけられる。ここでは、どんなサイズのものを装備してるかが、表示される。

武器の攻撃タイプも、インパクト、レーザー、ビーム、ヒートと、4種類あるんだぞ。

❷ 次に武器を装備だ

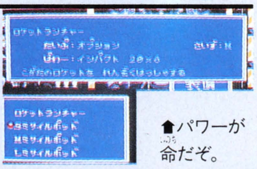
武器は格闘戦用か射撃戦用か、片手用か両手用か、サイズやパワーはどのくらいか、など、細かくチェックする必要がありそうだね。



⬆性能が一目でわかる。

❸ そしてオプションを決定

手には武器を持ってるから、オプションは体につけていくのだ。肩と腕と脚につけられる。武器と違って、使うと減ることを忘れないで。



⬆パワーが命だぞ。

出撃

WRITER'S NOTE

このゲームは、やっぱり戦闘が一番楽しそう。モジュールを見ると、こんなにいろんなものをあちこちにつけた重装備だから、敵にやられる気がしないんだな。おまけに、好きなモジュールを選べるのだから、こりゃあ完璧だ、と思っちゃうわけ。でもあたしなんかは、まずルックスで決めるから、そこら辺で失敗しそうな予感もチラホラ。4回も取材に行ってるあたしとしては、早くプレイしたくてウズウズな今日この頃！　（ぴよぴよ）



ナグザットが贈るSTG第3弾！

ダブルリング（仮称）

ナグザット／発売日未定／価格未定　STG　3M

『パラノイア』で、アイデアの奇抜さを見せてくれたナグザットが、これまた奇抜なオリジナルSTGを発表したぞ。移植ゲームが多い中のオリジナルだけに、今から期待大だ。

アイデアが光るオリジナルシューティング

このゲームは、基本的には横スクロール＋上下フリースクロール型のSTGだ。自機の武器はショットとミサイルで、スピードは3段階に調節できる。また、ときどき現れるポッドを撃つとカプセルが出て、自機はこれを取るたびにパワーアップできるぞ。カプセルは5色に変化して、この5色は5種類の武器に対応している。だから、取った時の色によってパワーアップする武器が変わるんだ。

１個目のカプセルを取った時点で、自機を守るリングが現れる。リングは自機の移動に合わせて、自機の前、中央、後ろに移動して、それぞれの方向から来る敵弾を防ぐ。



➡激しく雨がふる中での激戦。ザコだからといってあなどると、泣きを見ることになるぞ。

⬅オプションが4個ついた状態。自機の左下に写っている青いヤツが、レーザーのカプセルだ。



異様な雰囲気を醸し出す前半ステージを紹介

この『ダブルリング』、今はまだ開発段階だけど、一応6面構成になる予定だそうだ。各ステージとも、自機に向けて絶え間ない攻撃が仕掛けられる。もちろん、ステージラストにはボスキャラが待ちうけているぞ。現在の開発途中バージョンでは何ともいえないけれども、ナグザットのこと、きっと「ウッヒョー！」って感じのボスキャラを用意してくれるに違いない。どんなヤツが出てくるか楽しみだね。

てなわけで、アーケードゲームと見まごうばかりの美しいステージの前半3つを紹介するぞ！

STAGE 1

最初の面だからといってバカにできない岩石面。自機も弱いし、敵もわらわら出現する。自機にリングがつくまでは、非常に苦しいので、心してかからないとあっという間にゲームオーバーだ。

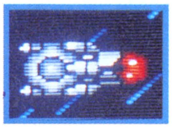

⬆敵編隊の中をかいくぐる自機。編隊を見ればキャラクターパターンが多いことがよくわかる。う～ん、スゴイ。


⬇戦艦らしきものが浮いている。穴だらけのところを見ると、戦場だったのだろうか。


⬅画面右上の矢印は、現在の自機のスピードを示している。1面は1速で十分だ。


➡自機の右上にある色の違う岩は、撃つと多方向に破裂するぞ。

個性的な5種類のウェポン

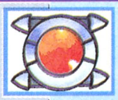


左の写真のヤツを撃つと、パワーアップカプセルが出現する。カプセルは、定期的に色が変わるんだけど、間隔が短いから、変化する順番を覚えておいたほうがいいぞ。それでは5種類のウェポンを紹介しよう。



⬆自機の初期状態。このままでは、どうも心細い。

オプション



赤を取ると、自機に敵弾を防ぐオプションがつく。続けて取れば数が増えていくぞ。敵弾の多い面で有効だ。

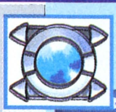


⬆オプションは敵弾は弾き返すが、敵本体は防げない。

⬇リングの使い方が攻略のカギだ。

⬆オプションは武器としても使える。

レーザー



青を取るとレーザーになる。初めは1本だけど、やがて2本、3本と増えていく。最もカッコイイウェポンだ。



⬆画面の端から端までとどくほど長いレーザー。

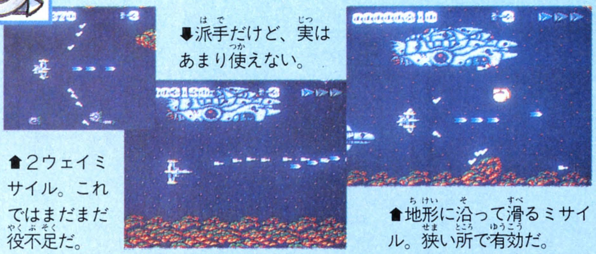
➡4連射のツインレーザー。これは使える。

⬅最強レーザー。強いが敵弾が見にくい。

ミサイル



黄色を取るとミサイルが強化される。2ウェイになったり、前方に飛んだりと、様々に飛び方が変化していく。

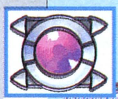


⬆2ウェイミサイル。これではまだまだ役不足だ。

⬇派手だけど、実はあまり使えない。

⬆地形に沿って滑るミサイル。狭い所で有効だ。

マルチウェイ



紫を取ると多方向へ撃てるようになる。腕前にあまり自信がない人には、このウェポンがおすすめできるぞ。

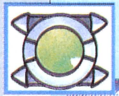


⬆ミサイルを含め、4方向に弾が撃てるので使える武器だ。

⬇蛇行しながら飛ぶショット。地表で反射する。

⬆ここまで強くなるとほとんど無敵といった感じだ。

リングビーム



緑を取るとリングビームが撃てるようになる。連続して取ると、リングが大きくなる。地味だけど使いやすい。



⬆この状態ではショットに毛が生えたようなものだ。

⬅攻撃幅が広いので、前方に対してはとても強い。

STAGE 2

不気味な雰囲気のステージ2。道幅が狭いから、地表に激突しないように注意が必要だ。オプションを使うのが妥当かもしれない。



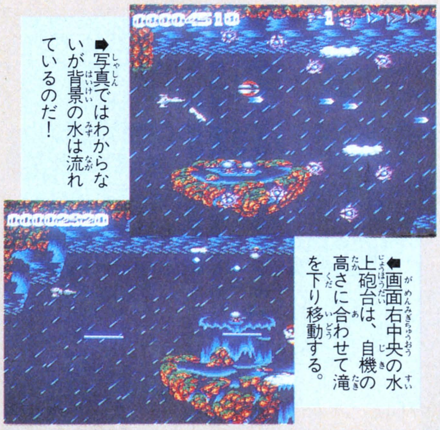
⬅ギーガーを連想させるステージ。敵弾も見にくいから要注意だ。

➡自機の後ろにある鳥の頭って、奇妙なデザインだね。

⬅ハチや、サソリといった敵が攻撃してくるステージ2。サソリは強敵だぞ!

STAGE 3

流れる水が非常に美しい面だ。滝を流れ落ちる水上砲台など、演出も凝っている。その美しさとはうらはらに敵の攻撃はかなりキビシイぞ。



➡写真ではわからないが背景の水は流れているのだ!

⬅画面右中央の水上砲台は、自機の高さに合わせて滝を下り移動する。

WRITER'S NOTE

このゲームの面白さは、何といってもパワーアップにあると思う。5種類のウェポンがそれぞれまったく違う性質を持ってるから、攻略にも幅が出てくる。臨機応変にウェポンを変えるもよし、こだわり派の人なら1つのウェポンに徹するもよしだ。自分だけの攻略法を見つける、これこそSTGの醍醐味だよね。あと、グラフィックのことだけど、今回のサンプルロムは開発途中バージョンだから、よりよく変更するとのこと。今のままでもこれだけ美しいグラフィックなのに、さらに磨かれるとなると、こいつはもう目がはなせないぜよ。この『ダブルリング』、ひょっとするとオリジナル旋風をまきおこしてくれるかも!　(CHA)

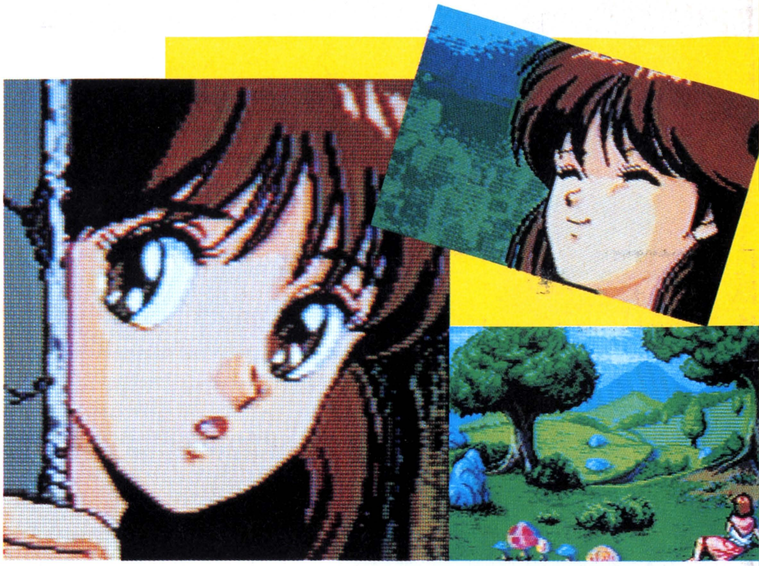
とろりんの冒険が今始まる

迷宮のエルフィーネ

日本テレネット／7月発売予定／価格未定

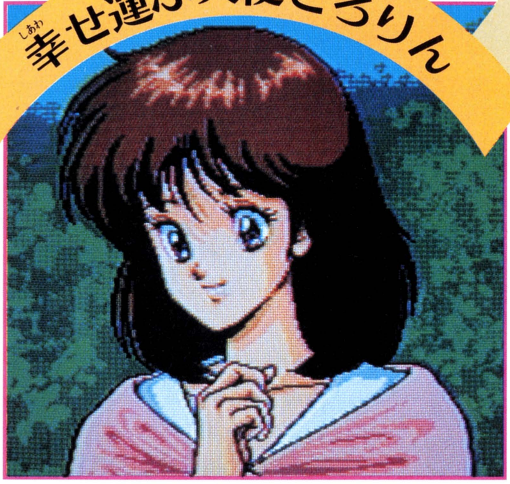
AVG

大変だ!!　とろりんが邪妖精ミュウによってフェアリーランドに閉じ込められた。この世界に愛と平和を取り戻し、とろりんよ、一刻も早く人間界へ帰ってきて！



人との触れ合いを楽しむジョイフル・ゲーム

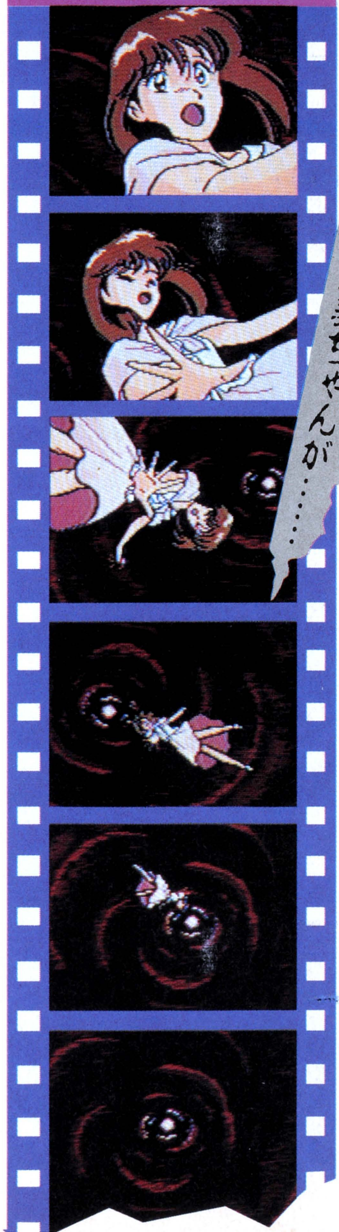
幸せ運ぶ天使とろりん



➡ヒロインは西村知美ちゃん。でも、ただのアイドルゲームとはちょっと違うぞ。

人の話をよく聞き、アイテムを集めて、人助け。そう、このゲームは基本的には愛に満ちたAVG。でも、フィールドを自由に歩きまわれるプレイ感はまるでRPG。さらに各ステージにミニゲームが用意され、いろいろなゲームの楽しさが味わえちゃう。精霊の国では、この国の力の源、木の精霊を目覚めさせ、カーアクションゲームへ。オモチャの国では子どもたちの仲良しロボットガンちゃんにかけられた催眠術を解くべく、クイズに答えよう。音楽の国では身分差別撤廃のために最高のバンドメンバーを集め、さらにミュウの手下とスカッシュゲームで対決。真夏と真冬の国ではケンカしている王と女王を仲直りさせて、シューティングゲームに挑戦だ。

アニメーションもバッチリ！



ああ、知美ちゃんが……

人の話にはよく耳を傾けて！

⬇鍛冶屋さんにはなにをしてもらえばいいのかなあ？





⬆家の中もすみずみまで歩いて、人を探さなきゃね。

⬇困っている人の話はよく聞いて助けてあげよう。



アイテムを求めてしっかり歩こう！

⬇誰の落としものかな？
知っている人はいないかな？





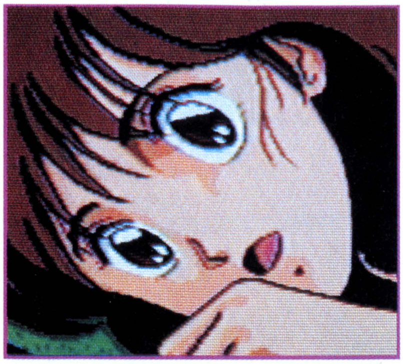
⬆アイテムを手に入れたら、使えそうな場所を探そう。

⬇なにが書いてあるのかな？
読んでみたいけれど……。

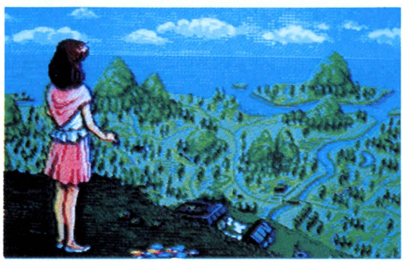


目覚めると、そこは精霊の国

♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥



➡ようやく気がついたとろりん。ここはどこ？ わたしは……？ あー、これからが大変だあ。



➡うわあ、広い世界が待っている。最初の国でもうこの広さなのか。

妖精グッズを扱うお店「トモローズ」で忙しく立ち働いていたとろりんを突然襲った轟音と雷鳴。そのまま彼女は、強大な力に吸い込まれるようにして、人間界からどこかへ飛ばされてしまった。ゲームは、とろりんが美しい草原で目覚めるところから始まる。

しばらく歩いて出会った人にたずねてみると、ここはフェアリーランドのひとつ、精霊の国。でも、まもなくゴブリンの国になってしまいそうだという。そう、ここではミュウの手下のゴブリンたちがわがもの顔でのし歩いているんだ。彼らは、この国の力の源である木の精トリネードを眠らせてしまった。そのために、本来の住人、妖精たちはしだいに力を失い、しまいにはトリネードと同じように永遠の眠りへと落ちていっているらしい。うーん、なんとかして助けてあげたいね。木の精を起こすにはどうしたらいいんだろう？

フィールドを駆けめぐり、家をたずね歩くうちに、どうやらこの国のどこかに薬があるらしいことがわかった。でも、それを手に入れるにはクイズ合戦に勝たなくてはいけない……。さーて、いったいどんな問題が出されるんだろう？

木の精を無事に目覚めさせられたら、今度はゴブリンたちの頭である赤帽を倒せ。『パックマン』タイプのカーアクションでの対決だ。ピンクの車に乗り込み、邪魔する敵キャラを避けつつ、フィールドにあるチップを全部取ればとろりんの勝ち！

にっくきゴブリン



⬆とろりんがとある家の戸口から中をのぞくと…。





⬅⬆こいつがゴブリンの頭である赤帽だ。むむ、あの筋肉、この背の高さ、こりゃ強そうだ！

クイズに答えてアイテムを



⬅ここに木の精を起こす薬があるはず。矢でも鉄砲でもクイズでも持ってこい！



➡やったあ！ なんとか正解することができたぞ。お願い、この国に平和を取り戻すために薬を！

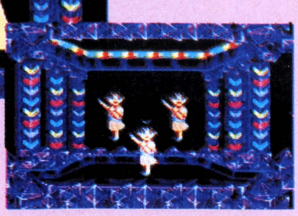
木の精を起こせ！



⬅トリネードさんが起きてくれれば、この国も力を取り戻せるぞ。

知美ちゃんの歌も楽しみのひとつ





⬆➡オープニング・デモで踊るアニメのとろりん。かわいい！ もちろん歌は本物の知美ちゃんだよ。

このゲームはゲーム性を重視しているんだけど、もちろん知美ちゃんのファンが喜ぶ趣向のほうもバッチリ！ オープニング・デモでは、アニメのとろりんが「眠り姫」を歌い踊ってくれる。さらに、実写の知美ちゃんの取り込み画面をバックに、彼女自身が吹き込んだオープニング・ナレーションも流れるって寸法。これなら知美ちゃんファンも納得だよね。

WRITER'S NOTE

迷路まであるRPG感覚のAVGで、さらにアクションゲームなどの各種ミニゲームもプラスされた、ずいぶん欲張ったゲーム。アニメーションするビジュアルシーンも随所に散りばめられているよ。ひとつのゲームであれもこれも楽しみたいっていう人向けね。西村知美ちゃんファンからAVGファン、RPGファンまでぜーんぶ取り込もうってわけかな。まあ、操作性はなかなかよさそうだし、アイドルゲームと決めつけないで、プレイしてみましょう。　（ケイちゃん）



罪人捜査官センゴク出陣!

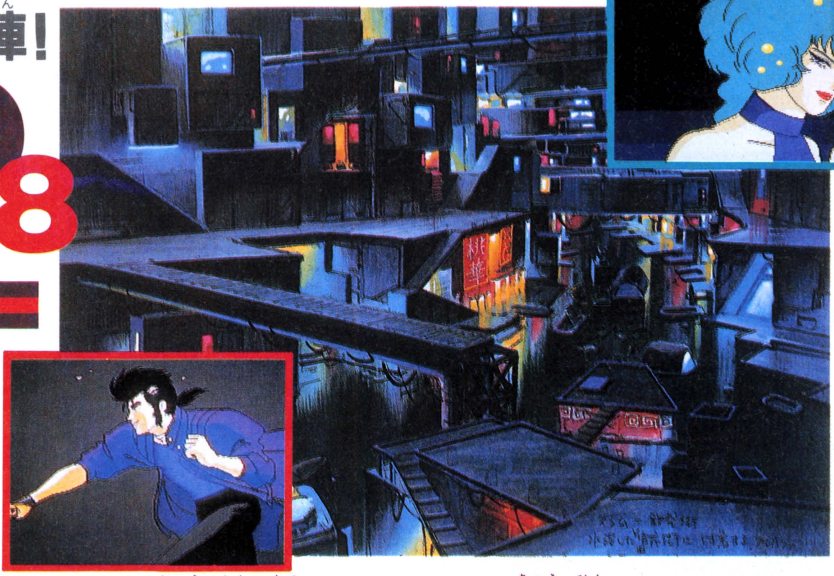
サイバーシティ OEDO 808

オーエド

獣の属性

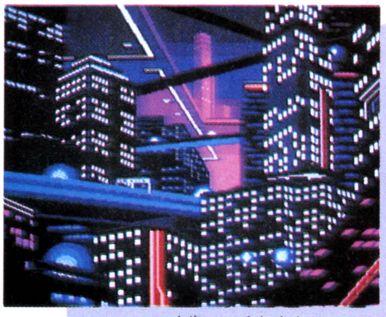
高品質のグラフィックと、入念に組み立てられたシナリオ。まさにドラマを楽しむ感覚で遊べるAVG『OEDO 808』。いよいよその冒頭部分を紹介だ。

メサイヤ／7月発売予定／¥6,500　AVG

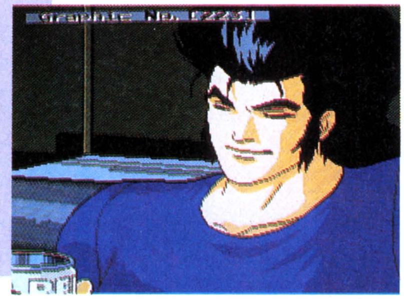


ストーリーとグラフィックを十分楽しめる1級品のAVG

自らの背負った罪を軽くするため、困難な事件捜査に挑む電警特殊捜査官センゴク、ベンテン、ゴーグル、そして戦闘用サイバロイド、ヴァーサスが活躍する未来派ゲーム『OEDO808』の全貌がいよいよわかってきた。AVGのセオリーにとらわれないマップ上での移動や、豊富に織り込まれた様々なアニメシーンなど、斬新で美しさのある見どころも豊富。未来都市を舞台に展開するドラマ、これはもう期待するしかないぞ!!



⬆ハイテクノロジーが支配する未来都市で、はたしてキミは何を見るか!?



⬅洗練された電脳都市にあって、なお野性の魅力を持つセンゴク。彼の行く手にはどんな事件が待っているのか?

オープニングストーリー

センゴクたちは、ヴェスタニカ国大使の護衛を命じられ空港に向かう。そこで待ち受ける謎の一団の襲撃。しかしそれは、やがて始まる黒い陰謀の序曲にすぎなかったのだ…。





⬆➡大使の護衛というなんの変哲もない任務。だが、それは単なる始まりにすぎなかった。

電脳都市を舞台に捜査を展開!!

このゲームでの捜査は、センゴクたち3人を中心にして行われる。特に、空港などいくつかの場所では、マップ上を歩き回る方式をとっているので、リアルな感覚で謎解きに挑むことができるぞ。



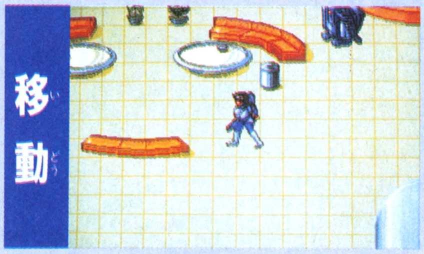
➡ゴーグルの視界。阻撃者を発見した。

会話



⬆人物のグラフィックに、かぶさるように表示されるメッセージ。すごくおしゃれな感じだね。

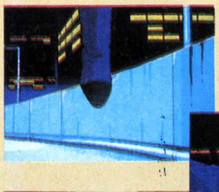
移動



⬅ひとつのポイントでの移動が、マップ上で行われる場合もある。

アニメもスゴイぞ

さすがメサイヤ!!　と感じさせてくれるアニメシーンも随所に登場。これは必見ものだぜ!!



⬅おっ！　突然、上から誰かが飛び降りてきたようだ。

⬇……続いて腰から胸の部分までが見えて……。





⬅しなやかに現れたのは、ベンテンだったというわけ。

東西対抗の大決戦にいざ出陣

関ヶ原



トンキンハウス／90年夏発売予定／価格未定

SLG 4M B・U

戦略だけを楽しめる合戦SLGだ!!

慶長5年9月15日、石田三成の豊臣西軍勢と徳川家康側の東軍勢に天下を二分した合戦が起こった。これが世にいう「関ヶ原の合戦」だ。このとき参戦した武将と、出来事を忠実に再現したゲーム、それがこの『関ヶ原』なんだ。

このゲームは、ジャンル的にはSLG。でも、生産要素のない純粋に戦闘のみを楽しむためのものなんだ。さらに、数多く用意されたイベントで、裏切りなどといった歴史上の出来事が起こる（必ずじゃないけどね）ようにもなっている。

歴史上では敗れさってしまった石田三成となって、徳川を打ち倒してみようぜ。

イベント

忍者による情報分析、裏切りといった、戦場での出来事がたくさん用意されているんだ。何が起こるかも武将によって違うぞ。



武将



実在（当然か…）の武将が史実どおりの兵を引き連れて登場する。個性もバッチリ再現されている。

移動



移動はヘックス画面上で行う。もちろん、各武将によって移動力の差があるんだ。

戦闘



ユニット同士の戦闘画面。対戦の有利不利はユニットの特性でも決まるが、天候や地形などでも大きく変わる。

各武将の旗本隊をやっつけると、その武将を倒したことになるんだ。布陣をしておかないと一方的にやられてしまうぞ。



兵力

足軽から大砲隊まで、様々な部隊がある。武将の特性によって、部隊のバランスも違っているぞ。



布陣

戦闘可能地点に到着してから実行できるコマンド。持っている部隊を地形に従って展開できる。



これが全体マップだ

この、約3画面分ぐらいの横長の地形が、このゲームでの舞台になる戦場。実際に戦闘が行われるのは、長浜城・関ヶ原・大垣城の3地点付近になる。6つの戦場がある関ヶ原が激戦区だ。



長浜城

豊臣側、石田三成の指揮する西軍の出発地点。画面で右上・右下それぞれに街道があるので、武将を展開させる戦略に自由度がある。

関ヶ原

畑・田・橋など、様々な地形で構成されている戦場。各武将の特性に合わせて、攻撃力が低下しない地点に兵を布陣することが重要だ。ただし、街道を外れると極端に移動力が落ちるので、うまく街道をおさえることが侵攻のカギになるだろう。布陣をするときには、細かい地名も表示される。

大垣城

徳川家康の東軍出発地点。侵攻ルートが、画面左上にしかないので、そこが主戦場になると消耗戦になってしまう。城は勝敗のポイントではない。

PCに強い将棋が現れた!!

将棋 初段一直線





ホームデータ
7月発売予定／¥6,780

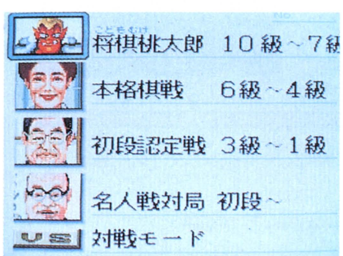
ETC

PCエンジン初の将棋ソフトが登場するぞ。初心者はストーリーにそって対局すれば、知らず知らずに実力が上がるし、1級程度の棋力のある人なら、日本将棋連盟認定の初段免状へ挑戦できる。まさに将棋ファン待望の一作といえそうだね。

初心者から腕自慢まで楽しく遊べるぞ！

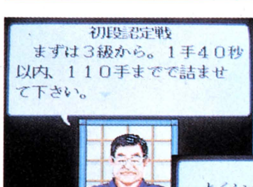
定跡を8000手以上取り込んだという『初段一直線』、日本将棋連盟から「1級以上の実力あり」と折り紙がつけられた実に強いソフトなんだ。だから、これに勝つことができるキミの実力は、何と初段！　というわけだね。

だからといって、ビビることはないぞ。10級からの初心者用も用意されているから、じっくり実力を養うこともできるんだ。初心者向けには、困ったときのお助け技もついていて、これがけっこう遊べるよ。

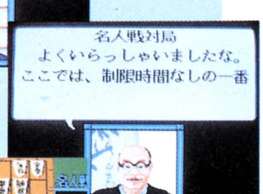


⬅10級から1級まで、キミの実力に合わせて幅広い対戦が用意されている。さて、どこから始める？

本格対局は、つ、強い！



⬅3連勝すると、日本将棋連盟から初段免状がもらえる。しかし、強いぞお。



➡じっくり、将棋を楽しめるモードだ。



⬅このとおり、相手は振飛車も指す。でも、油断するとすぐ敗勢に。とほほほほ。

「将棋桃太郎」は遊びがいっぱいだ

桃太郎が鬼と対戦し、奪われた宝を取り戻す、というのが初心者向けの「将棋桃太郎」だ。キミは桃太郎になって、10級～7級程度の力を持つ4人の鬼と対戦するというわけ。

これには4つのお助け技があって、困ったときにきびだんごを使うと不利な状態から脱出できる、こともある。お助け技を使わずに勝てるようになったら、本格対局に挑戦だ！



⬅対戦中に困ったら、ランボタンで呼び出そう。困ってなくても、これを使って遊んじゃえるぞ。きびだんごを集めよう。

きびだんご



⬅駒を運ぶ犬が、たまにきびだんごを見つけてくれる。きびだんごは、これがないとお助け技を使えないという重要アイテムだ。いい手を指せば出る、わけではない。



⬆ご存じ、1手戻れる定番技。きびだんご1本と交換だよ。



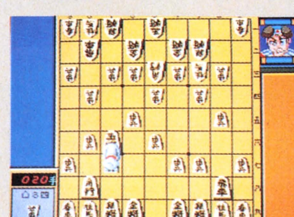
⬆手に詰まったらお願いしよう。最善手(?)を教えてくれる。



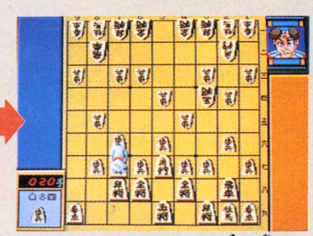
⬆きびだんご3本で手に入る。対局前に使うと、敵の駒1個を吹き飛ばすぞ。

超ズルッコ技 将棋盤入れかえ！

なーんと、負けそうな将棋を一挙に逆転する超荒技がこれ。ただし、使える相手と条件は決まっている。キミは発見できるかな？



⬆わざと負けるように指したりして、入れかえの準備はおこたりなく…。



⬆ありゃりゃ、あっという間に勝ちパターン。それにしても、これは…。

タイルを並べて高得点をめざせ!!

KLAX クラックス

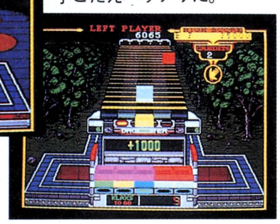
テンゲン／7月発売予定／¥5,900　ETC　2M

超思考派PZG登場

5月号の付録、「アーケード帝国」でも紹介したPZG『クラックス』が、なんとPCソフトになって登場だ!!　7色のタイルがコロコロと転がり落ちてきて、それを縦・横・ナナメに3個以上並べていくという、何ともシンプルなルールのこのゲーム。でも単純なのはルールだけで、ゲーム内容の奥深さは超A級。PZGファンは要注目だぞ!!



⬅さまざまな課題を用意して、数多くのラウンドがキミの挑戦を待っているぞ!!　手ごたえバッチリだ。



➡アーケードで多くの人たちをとりこにしたヒット作が早くもPCエンジンでプレイできるんだ!!

失敗すると



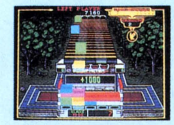
⬆タイルを3個以上落としたりすると、ブーイングと共にゲームオーバーだ。

タイルを並べよう！



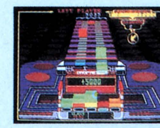
タテ並び

"クラックス"とは、タイルを3枚並べたもののこと。そのもっとも簡単なのがこれ。



ヨコ並び

タテ並びよりもちょっと高度で、得点も高くなるヨコ並びのパターン。



ナナメ並び

基本テクの中では、最も高い得点がえられるナナメ並び。応用テクにつなぎやすい。

応用テクで高得点も狙えるぞ!!

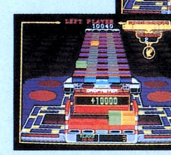
➡一気に2万点になるナナメ5個並び。



⬇究極のテク"ビッグX"。得点もスゴい。



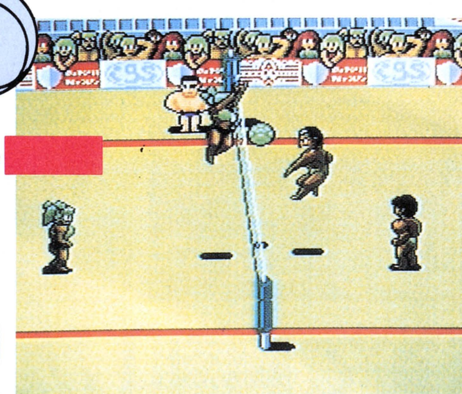
⬅比較的簡単なヨコ5つ並び。一万だ。



サーブだ!!　アタックだ!!

ワールドビーチバレー

I.G.S.／7月発売予定／¥5,700　SPG　2M



⬅真っ黒に日焼けした、健康的なキャラがコートを駆け巡る。おもいっきりスポーツって感じだね。

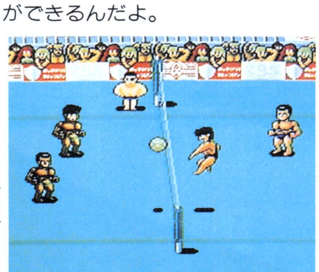
ボールを追う砂浜の青春!!

『サイバーコア』が好評のI.G.S.が放つ第3弾、『ワールドビーチバレー』の登場だよ。

このゲームは、1チーム2人でバレーボールの試合をするSPG。トーナメントで世界一を目指すもよし、対戦プレイで熱く燃えるもよしだよ。キャラクターの動きが鈍くなってきたら、スポーツドリンクで体力を回復させることができるんだよ。



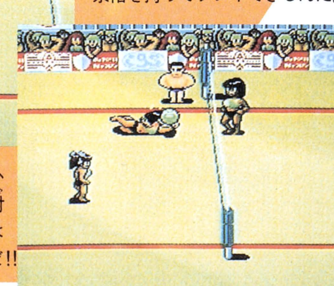
➡メニュー画面で、プレイかトーナメントかを選べるんだ。



➡アタック、レシーブ、ブロック、サーブと、基本はバレーボールだ。



⬅女の子のキャラだと、やっぱカワイイね。自分は1人のキャラだけ操作すればいいから、けっこう余裕を持ってプレイできるんだ。



➡レシーブっっ！　操作性もなかなかいいので、基本のテクや反射神経がたよりになるんだ。あとは世界一を目指して、トレーニングだ!!

本格的RPG登場!!

スプレンダー

先月号で『スプレンデット・サーガ』として紹介したメサイヤの新作が、『スプレンダー』と正式タイトルも決まって登場だ。ファンタジーの原点に迫るこのゲームはRPGファン必見の作品だぞ。

メサイヤ／発売日未定／¥6,500　RPG　4M　B･U

ファンタジーRPGの本質をめざす、メサイヤの新作!!

剣と魔法、そしてドラゴンという3つの要素は、RPGの基本ともいわれているもの。最近のRPGの場合は、ドラゴンの部分にほかのキャラクターをもってきたりすることが多いんだけど、おおまかにみてみれば使っている要素は同じだよね。

この『スプレンダー』もまた、そういったほかのRPGと同様に基本をふまえた内容になっているんだ。しかも、ただ基本を押さえたというだけではなく、本来の意味でのRPG世界を築いていこうという意思を感じさせてくれる。それは、キャラクターの自由な設定を楽しむための転職システムや、日常の情景をゲームの世界に再現するための、時間や天候の変化といった何気ない要素に現れているんだよね。

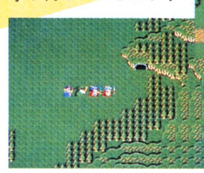
大いなる謎をとりまく、細かなリアリティーのある設定。これからの情報に思いっきり期待だね！



⬅時間や天気という自然条件が、どう冒険に関わってくるのか？



➡街の中は中世風のデザインだ。どんな出来事が待っているのか？



⬅おおっ！　あれに見えるはダンジョンか!!

リアルなモンスターたち



スケルトン

➡剣を振りかざすアンデッド系のモンスター。



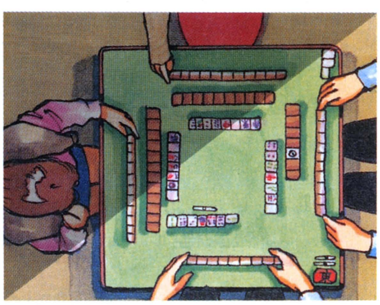
ヘドロ

⬅不定形のどろどろした怪物。



スズメバチ

➡大型の昆虫型モンスター。毒に注意。



雀偵物語

日本テレネット／8月末発売予定／価格未定　ETC



麻雀で勝利しながら謎を追え!!

CDロムソフトを数多く発表して好評の、日本テレネットからコミカルタッチの新しい麻雀ゲームが発表されたぞ。

このゲームのストーリーは、1人の探偵が行方不明になった女の子を探すというもの。当然主人公の探偵になるのは、プレイヤーのキミ。そして、捜査を進めるための情報収集は、重要人物に麻雀で勝たないとできないというわけなんだ。

さらに、麻雀対戦は毎回同じ条件というわけではなくて、対戦回数を重ねるうちに主人公がいろんな技を覚えて成長していくらしいぞ。

そのほかにわかっていることとしては、対戦相手に勝つためには、相手の持ち点を0にするか、とにかく3回勝つという形式になっていることくらい。

もっと詳しいストーリー内容や、システムなどについては、次号以降で紹介できる予定なので、麻雀ゲームファンのみんなは楽しみにしていてね。



⬆ゲームの舞台になる街。ここで行方不明になってしまった少女を探して、麻雀対戦をしていくんだ。



⬆主人公の探偵と、覚えたワザの選択画面。なかなかすごいワザがあるね。



⬅これが、行方不明になってしまった少女。清楚な雰囲気がとっても美少女しているね。

ゴモラスピード

U.P.L／発売日未定／価格未定 ACT

新ジャンルゲーム出現

『アトミックロボキッド』が大好評のU.P.Lから、まったく新しいタイプのゲームが登場するぞ!! その名も『ゴモラスピード』。PCエンジンワールドにも出展されていたから、見たことがあるって人も多いかもね。

で、このゲームのおおまかなルールというのは、自機を操作して画面内にある栄養分を補給していくというもの。ステージクリアの方法は、ある設定条件を満たしたり、そのステージにいるボスを倒したりすればOK、というわけ。

まだ開発途中ということなので、さらに詳しい内容については次の情報に期待するしかないんだけれど、パズルやアクションの内容＋新しいゲームジャンルを生み出すルール設定がある、ということでかなり期待できそうなゲームだね。これから、ちょっと気になる作品の１つになりそうだぞ。





⬆画面のヘビみたいな奴がマイキャラね。自己増殖して長くなるぞ。

⬅こんな入り組んだステージなんかもあるんだ。



➡おおっと！ あの爆発はいったいなに？



⬅グラフィックもメタリック感が出ていてとてもきれいだね。

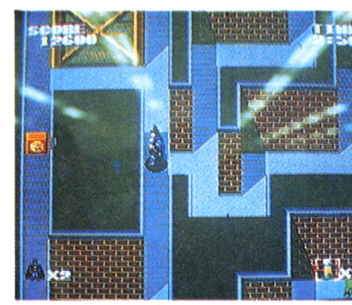
バットマン

サン電子／８月発売予定／価格未定 ACT

悪の組織を一掃だ!!

犯罪都市ゴッサムシティを舞台に、悪事の限りをつくす"ジョーカー"。正義を守り、悪に立ち向かうヒーロー"バットマン"。あの大ヒット映画の世界が、PCエンジンのゲームとなって登場だ。

このゲームは、各面ごとに用意された条件（例えば、敵がしかけた笑気ガスを取り除く、など）をクリアしていくACT。邪魔する敵を打ち倒し、街の平和を守るんだ。



⬅人々を恐怖の底にたたき込む、ジョーカーの陰謀を打ち砕け！

暗黒伝説

ビクター音産／発売日未定／価格未定 ACT

『魔境伝説』の続編

ハードなアクション内容で好評だった作品、『魔境伝説』の続編『暗黒伝説』がいよいよ完成間近だ。このゲームはPCエンジンワールドにも出展されて、その完成度を見せてくれたんだけど、前作にも劣らない内容のACTに仕上がっているぞ。襲いかかるさまざまな敵、プレイヤーを惑わす無気味なダンジョン、そしてラストには大迫力のボスが待っているぞ!!





⬆手ごたえバッチリのアクションゲームに仕上がっているぞ!!

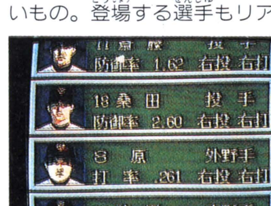
➡ボスキャラの迫力もスゴい!!

ザ・プロ野球

インテック／発売日未定／価格未定 SPG

頭脳派野球ゲームだ

野球ゲームファンに嬉しいお知らせだよ。『これプロ』でおなじみのインテックから、SLG風の野球ゲーム『ザ・プロ野球』がCDロムで発売されるんだ。このゲームも『これプロ』と同じように、キミが名監督となって試合展開を考えていくというSLG要素の強いもの。登場する選手もリアルなグラフィックと個性的なデータを持っているぞ。お楽しみにね。



⬆各チームの選手データはリアルで、個性的に作られているぞ。



➡試合シーンも本格的だね。

アストラリウス（仮）

I.G.S／発売日未定／価格未定 RPG

I.G.Sの新作RPG

またもや、PCエンジンのラインアップにRPGが登場してくれたぞ!! このゲームの物語は、豪華客船に乗った主人公たちが船旅をしているところから始まるんだ。それがいきなり異世界へと引き込まれ、そこから冒険が始まる……、といった感じなんだ。まだ開発が始まったばかりなので、本格的な設定が決まるのはこれからとのこと。今後の情報に期待していてね。



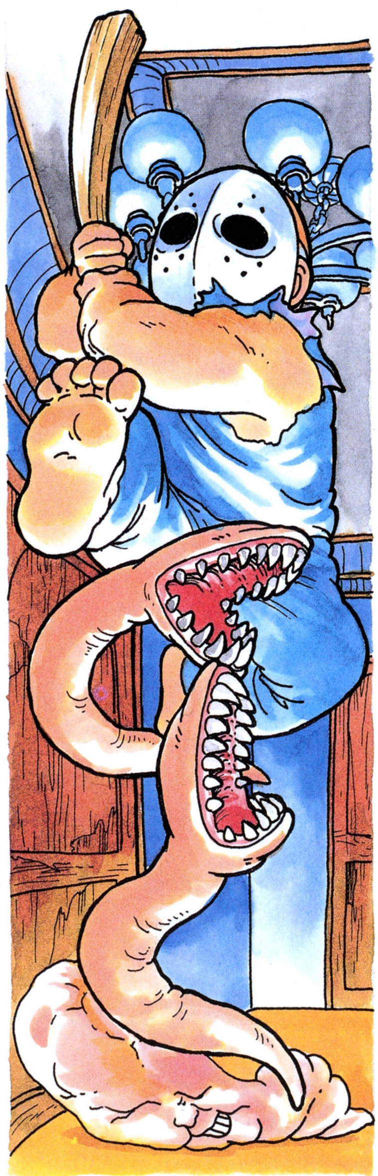
⬅これからどんな伝説が生まれて来るのか楽しみだね!!

Time Schedule
タイムスケジュール

記号の見方

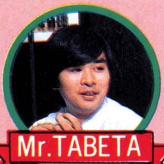
ACT	アクション	SLG	シミュレーション
RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
AVG	アドベンチャー	ETC	その他
STG	シューティング		

㉄消費税込み
(無印は消費税含まず)
㊤上位機種



発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
5／25㈮	マニアックプロレス	ハドソン	[H]	¥6,500	SPG
5／下旬	シンドバッド 地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	[H]	¥6,700	RPG
5／下旬	ドンドコドン	タイトー	[H]	¥6,600	ACT
6／15㈮	ヴェイグス	ビクター音産	[H]	¥6,700	ACT
6／29㈮	ゼビウス　ファードラウト伝説	ナムコ	[H]	予価¥5,500	STG
6／29㈮	うる星やつら	ハドソン	[C]	¥6,500	AVG
6／下旬	これがプロ野球　'90	インテック	[H]	予価¥5,800	SPG
6／下旬	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	[C]	¥6,200	RPG
6／下旬	ザ・プロ野球	インテック	[C]	価格未定	SPG
6／下旬	マジカル・サウルス・ツアー	ビクター音産	[C]	価格未定	ETC
6／予定	CYBER CITY OEDO 808	メサイヤ(NCS)	[C]	¥6,500	AVG
6／予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	[H]	価格未定	SPG
6／予定	ダウンロード	NECアベニュー	[H]	¥6,800	STG
6／予定	ゴルフ（仮）	インテック	[C]	価格未定	SPG
6／予定	暗黒伝説	ビクター音産	[H]	価格未定	ACT
7／6㈮	スーパースターソルジャー	ハドソン	[H]	¥6,500	STG
7／13㈮	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	[H]	予価¥6,800	ACT
7／20㈮	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	[H]	¥5,800	RPG
7／下旬	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	[H]	¥5,800	ETC
7／下旬	デビルクラッシュ	ナグザット	[H]	¥6,300	ETC
7／下旬	はにい おんざ ろおど	フェイス	[H]	¥6,400	ACT
7／下旬	麻雀悟空スペシャル	サン電子	[H]	¥6,300	ETC
7／上旬	将棋　初段一直線	ホームデータ	[H]	¥6,780	ETC
7／上旬	ラビオレプス　スペシャル	ビデオシステム	[H]	価格未定	STG
7／予定	大魔界村	NECアベニュー	㊤[H]	¥10,800	ACT
7／予定	ラスタンサーガII	タイトー	[H]	価格未定	RPG
7／予定	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	[C]	価格未定	RPG
8／9㈭	ワルキューレの伝説	ナムコ	[H]	予価¥6,800	A・RPG
8／10㈮	パワーリーグIII	ハドソン	[H]	¥5,800	SPG
8／下旬	F1サーカス	ニチブツ	[H]	価格未定	STG
8／下旬	バットマン	サン電子	[H]	価格未定	ACT
8／下旬	アフターバーナーII	NECアベニュー	[H]	価格未定	STG
8／下旬	ダライアス・プラス	NECアベニュー	[H]	価格未定	STG
8／下旬	琉球	フェイス	[H]	¥5,400	ETC
8／予定	ジャックニクラウス・ワールドゴルフ・ツアー	ビクター音産	[C]	価格未定	SPG
9／予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	[C]	価格未定	ACT
10／予定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	[H]	価格未定	STG
11／予定	アウトラン	NECアベニュー	[H]	価格未定	SPG
夏／予定	バスティール	ヒューマン	[C]	予価¥6,500	SLG
秋／予定	関ケ原	トンキンハウス	[H]	価格未定	SLG
秋／予定	アドベンチャーアイランド	ハドソン	[H]	価格未定	ACT
年内	アストラリウス（仮）	アイ・ジー・エス	[C]	価格未定	RPG
年内	不思議の夢のアリス	フェイス	[H]	価格未定	ACT

イラスト／杉山真理



NECアベニュー Mr.多部田の 新作ソフトは1日にしてならず

どのソフトメーカーでもマスタープログラムが1作完成するたび、徹夜の連続でバグ取りをし、時には死人が出るくらいの大騒ぎになります。これがまれに2作同時に上がってきたりすると、絵にも描けない阿鼻叫喚の地獄が展開されるのですが…今月の当社のマスターアップは『アフター』『オペウル』『ダラプラ』のなんと3作！　しかもその直後には『アウトラン』と『大旋風』が待ち構えて…この調子だと今年のGWも開発室で過ごすことになるでしょうね、きっと。

対人間がおもしろい

3回にわたってRPGについてお話してきましたが、それらをてっとり早くまとめると、「今のRPGシステムの停滞を乗り切るために、そのルーツにあった人間同士による不確定性というおもしろさを取り込んでみたらどうか」という事になるでしょう。たとえば自分が成長させ、その過程において性格づけされたキャラクターをパスワード化し、友だち同志で集まって多人数RPGをするのもおもしろそうですし、AIへの変換ができればさらに複雑な遊び方もできそうです。

また、完成すれば間違いなく究極のRPGになるといわれながらも実現できなかった、"コンピュータNETを使った数十人同時参加RPG"もPC－VANであれば構築できるでしょうし、PCエンジンのモデムシステムはかなり性能がよさそうですので、AIも併用することによって相当お手ごろな値段で遊べることでしょう。『ドラクエII』以来4年間守られてきたRPGも、マシン性能と変化を求めるユーザーのニーズに合わせて、ここで大きく進化すべきなのです。（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
未定	ワンダラーズ　フロム　イース	ハドソン	Ⓒ	価格未定	A･RPG
未定	囲碁の達人	ホームデータ	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	イメージファイト	アイレム	Ⓗ	予価¥7,000	STG
未定	ヴァリスIII	日本テレネット	Ⓒ	価格未定	ACT
未定	S.C.I.	タイトー	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	オメガファイター	U.P.L.	Ⓗ	価格未定	STG
未定	キックボール	メサイヤ（NCS）	Ⓗ	予価¥6,000	SPG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	コブラII	ハドソン	Ⓒ	価格未定	AVG
未定	ゴモラスピード	U.P.L.	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	Ⓗ	価格未定	SLG
未定	三国志　群雄割拠伝	ナグザット	Ⓒ	価格未定	SLG
未定	J.B.ハロルド 殺人倶楽部	ハドソン	Ⓒ	価格未定	AVG
未定	地獄めぐり	タイトー	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	シュビビンマンII	メサイヤ（NCS）	Ⓗ	¥6,600	ACT
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	㊤Ⓗ	価格未定	ACT
未定	スプレンダー	メサイヤ（NCS）	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	STG
未定	大旋風	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	TATSUJIN	タイトー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	脱出（仮）	ニチブツ	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	ダブルリング（仮）	ナグザット	Ⓗ	価格未定	STG
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	天外魔境II	ハドソン	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	パズニック	タイトー	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	パワーイレブン	ハドソン	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	ポピュラス	ハドソン	－	価格未定	SLG
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	ACT
未定	ボンバーマン	ハドソン	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	みつばち学園	ハドソン	Ⓒ	価格未定	ETC
未定	桃太郎活劇	ハドソン	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	迷宮のエルフィーネ	日本テレネット	Ⓒ	価格未定	AVG
未定	迷宮島	アイレム	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	ワードナの森	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	ATC
未定	立体将棋（森田将棋）	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	ETC

COMING SOON 超早耳情報

リバーヒル、参入決定

●NECアベニュー／初のオリジナルソフト『ダウンロード』の「II」が、早くも製作されることになったぞ。

●ナグザット／本格的歴史SLG『三国志　群雄割拠伝』の製作が開始された。500人の武将が出る予定とのことで、発売は年末予定。

●日本テレネット/『プロパガンダ』というSTGを秋頃に発売するらしい。

●アスク講談社／『幽霊君』が残念ながら、発売無期延期となってしまった。次回作は、もう少し先になりそう。

●リバーヒルソフト／参入が決定!! 第1弾ソフトはパソコンからの移植『ブライ』。発売は冬頃になりそうとのことだ。続報を待っていてくれ!!



⬆パソコンで大人気だった、大型RPG『ブライ』。壮大なストーリーをCDロムで楽しもうぜ!!

★第15回

われわれのタコラ



ビデオシステムの巻

ビデオシステムといえば数かずの麻雀ゲームで有名だけど、最近はいろんなジャンルに意欲的に取り組んでいるのだ！　タコラはそのエネルギーをバッチリキャッチしてきたぞ。

ウリは動きとグラフィック!!

ビデオシステムの本社は京都なのだ。でもって、春の京都は雨模様。タコラはタコだから濡れるのは平気だけど、ちと寒かったのはやだったなぁ。でもカワイイ女子高生が見れたからいいや。え？　そんな話はどーでもいい？　へへー失礼しやした。

さて、京都駅からずーっと北にあるビデオシステム本社。まだ新しいビルで、会社も社員もみーんな若い。さらに、受付のおねーさんもキレイ！　そんなビデオシステムで「ゲームを作りたいぞ！」という人たちが会社に手紙を出してきたり、訪れてきたりするワケだけど、ただゲームが好きなら社員になれるかというと、この業界はそんなに甘くない。G・デザイナーに関していうと、まず絵のデッサンができて、ゲーム以外のことにも広く興味が持てることが最低条件ってことだそーです。





⬆ＪＲ京都駅からバスにゆられて30分。ここがウワサのビデオシステムなのだ。



⬆ビルに入ると、タコラをにこやかに迎えてくれたのが、この尾高女史なのだ。う〜む、京美人。

SOFT HOUSE INFORMATION ソフトハウスインフォメーション

アイ・ジー・エス

月１回の苦しい文章書き教室の時間がやってきた。それにしても北海道トマムは最高！　今度は港、横浜再探索。絶対ステキに違いないわ。もちろん旅のお供にＴＶゲーム！　（あまり）

アイレム

『最後の忍道』の月影でござる。久しぶりに忍者屋敷に里帰りしたら、拙者に化けた子供忍者のＣＭ撮影をしているじゃござんせんか。拙者もアップで映りたかったでござる。　（FJT）

アスク講談社

みなさま、大変お待たせ致しました。『ネクロス』いかがでしょうか？　おもしろいでしょう？　開発チームの血と汗と涙の結晶ですから、ぜひこの感動を味わってほしいなぁ。　（S）

アスミック

『パワードリフト』はお試しいただけましたでしょうか？　結構いけますのよん。とっても体感なカンジなの。絶対後悔させないから、あたしのこと￥6,900で買って！　（あけみ）

インテック

今度のＣＤロム版野球ゲームは、シミュレーションだけではない！　アクションモードがおもいっきりパワーアップしたぞ！　球場だって11種類もあって、もう書ききれない。（マッチ）

エイコム



NECアベニュー

『スーパーダライアス』の二重スクロール画面がより立体に見える「３Ｄメガネ」が大好評！　手に入らなくて悔し涙にくれてるキミ！288-0330までお問い合わせを!!　（F）

クリーム

本来なら結婚を控えてルンルン気分なのに、胃を破壊してしまい絶不調。ＧＷ中ゆっくり静養して金沢に旅してきます。俺ってちょっぴりナルシスト。(一体私は何いってんだ。吉岡)

サリオ



サン電子

『バットマン』『麻雀悟空』のマスターがあがったよん。ホント、ゲームを作るのって大変だなぁと実感してしまいます。２本とも夏休みには発売になるので、ぜひプレイしてね♡　（石川）

タイトー

アーケード、ファミコンでオナジミの『ドンドコドン』がＰＣエンジンで来月発売!!　グラフィック、サウンド、内容とも完全。ぜひ買ってプレイしてみてね。オモシロイよ!!　（川島）

データイースト

ついこのあいだお正月だと思っていたのに、もう黄金週間。このままどんどん月日は過ぎていく。

ところで『ほらホラ』の面セレ用コマンドは見つかったかな？　（タケ）

トンキンハウス



ナグザット

『ドッジボール』みんなやってくれた？　早く買わないとなくなっちゃうよ！　今年、我がナグザットにも新人登場！“ラッキーよしたかだ”という変なヤツ。よろしくね！　（HIRO）

大きな意味で「アミューズメント（娯楽）」を考えられるあなた！　素質があるといえますよ。

ところで、期待の最新作『ラビオレプススペシャル』が今、熱い。麻雀モノで培ったグレイトなグラフィック、キュートなラビちゃん、味のある敵キャラ、ミョーな王様などなど、見てるだけで楽しくなりそうなゲームだよね。今までは、「麻雀のビデオシステム」として業務用ではその名をとどろかせてきたけれど、最近は麻雀以外にもいろんな分野に挑戦しているのだゾ。業務用『ラビオレプス』は、その第１弾だったってワケやね。

基本的な方針はアーケードからの移植だけど、家庭用のオリジナルものも企画中だとか…!?　（「RPG」の３文字をタコラは聞き逃さなかったのだ！）もちろんビジュアルにはバリバリ力を入れるそうだから、これはなかなか楽しみでやんす。

家庭用の発売目標は年２本。もっと出してほしいって気もするけど、家庭用オリジナルのソフトって、けっこう時間がかかるんだって。企画から慎重にいいモノをってことで、いろんなジャンルに挑戦していきたいそーです。で、もちろんお家芸の麻雀モノも。PCでも出るかもしれない!?

絵はキレイなほうがいいし、女のコはカワイイほうがいい。ビジュアル&動きがウリのビデオシステムは、隅に置けない存在になっておるのぢゃ。




⬅開発グループ企画室室長の丹羽さん。とってもやさしい人で、タコラは感激!!

➡ビデオシステムのほこるSTG、『ラビオレプス』。ゲームのデキは天下一品!!









⬅動きの良さとグラフィックがウリというのもうなずけるデキなのだ。

クレクレタコラの戦利品



丹羽氏の手にある、ラビちゃんと王様、ポスターにチラシセット。これが今月の戦利品なのぢゃ。合計で40名に当たっちゃうという超フトッパラ。さすがビデオシステム、オーグレイト!!

▶応募方法◀

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「ビデオシステム係」まで。

ナムコ

神が許すなら『バルンバ』全編をシールドだけでつっ切りたい。話は変わりますが、『バルンバ』のTVCMに使っているBGMは、ルンバではなくなぜかランバダです。　（がんのすけ）

ニチブツ

『FIサーカス』もいよいよ完成まじか。開発の連中はセナやプロストになりきってテスト走行に熱くなってます。大ヒットしたらニチブツカラーのFIマシンが登場するかも？　（M）

日本テレネット

１年前多くの人の心をわくわくドキドキさせた、あの優子ちゃんが『ヴァリスⅢ』で、今年も、思う存分わくわくドキドキしてもらうわよ！

（ぐあば）

日本ソフト販売



ハドソン



パック・イン・ビデオ

「春休みPCエンジンワールド」へは行きましたか？『ロードランナー』ファンの人、エディットコンクールには必ず応募しようね！豪華商品が当たるよ。キミなら勝てる！　（ゆうこ）

ビクター音産

創刊が待たれる『ウルトラボックス』では、ただ今“UBガールズ”を募集中!!他薦、自薦おかまいなし。かわいい女の子がいいと思ってます。詳しくは、UB編集部まで!!　（南）

ヒューマン

『フォーメーションサッカー』で燃えてるかい!?　買い逃してしまったという、不幸な人はいるかな？　６月中旬の再発売を待っていてくれ!!　友だちに差をつけられたね。　（茶々丸）

フェイス

『琉球』…。このタイトルを聞いて、どんなゲームを想像するでしょうか？　わっかるかな～？　わっかんねえだろ～なぁ～。謎のゲーム『琉球』は近日発売。

（だあくん）

ブレイングレイ

休みの日は気分転換で、「さぁ遊ぶぞ」って決めたんだけど、もうやめたっと。疲れるし、仕事にひびくし、考えてみれば昔ほど若くはないし…。今週は絶対、寝て過ごす！　（松本）

ホームデータ

『将棋　初段一直線』の実力が判明しました。日本将棋連盟公認の１級！　で、なんと認定状まで授かったのです。玄関に輝く免状をキミも見にこないか？

（EGAC）

マイクロキャビン

お待たせしました！ついに『スーパー大戦略』の登場です。迫力のリアルファイト、シリーズ最高速のコンピュータ思考時間！（当社比）。こいつは買いですよ！　（KATO）

メサイヤ(NCS)

みなさん『シュビビ２』の件よろしくお願いします。お便り待ってるよーん。連休中のイベントもよろしく。謎の『ソル・ビアンカ』謎の『OEDO 808』も待ってるよーん。　（すまぬ）

メディアリング

『倉庫番ワールド』は元気元気！　お便りもたくさん頂いています。テレカや電卓が当たるパスワードクイズの締め切りも5/10に迫ってきてるよ。まだの人は早くハガキを送ってね。（M）

U.P.L.

100％完全オリジナルルールゲーム『ゴモラスピード』現在パワーUP進行中！　ゲームデザイナーの本来の仕事とはどんなものか、プレイすればわかっていただけるはずです。（ふ）



イラスト／コブラドール

㊖PCエンジン7月号は
5月30日(水)発売！

猛進撃7月号!! 第1付録は『ワンダラーズ フロム イース』『ラストハルマゲドン』『ポピュラス』などパソコンビッグゲームのてんこもり！ 第2付録は『スーパースターソルジャー』イベント2モード豪華マップポスターだ!! 新作は『ワルキューレの伝説』『超絶倫人ベラボーマン』『ヴァリスⅢ』。攻略法は『ゼビウス』『最後の忍道』他。期待！

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊖PCエンジン
「○○」係

STAFF

Editor in Chief ……… 佐藤辰男
Senior Editor ……… 後藤靖彦
Managing Editor ……… 中西文哉
Editors ……… 松本 剛 北山のり子 吉原 勝 渡邊由彦 小畑雄二 平井 秀 西川真紀 化石ハウス 超音速(渡部功一、西谷英晃) 中村敏彦 玉木成子 安藤 誠 小林 昇

Writers ……… 藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 堀旅士 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 増嶋健 遠藤まゆり 岡田直子 丸山秀樹 木村典子 山本裕司 大竹雅法 堀斉 小西康雅 松本史博 森田慶子 工藤裕貴
Photographers ……… 林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一 舟喜力 加藤幸広
Designers ……… 12 to 12 ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 小林博明 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦 藤井まなぶ

月刊 6月号
㊖PCエンジン

1990年6月1日/特別定価420円(本体408円)
雑誌コード 13575－6

発行人 ……… 角川春樹
編集人 ……… 佐藤辰男
発行所 ……… 角川書店
住所 ……… 〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所 ……… 凸版印刷

 次号の内容は一部変更となる場合もあります。


PC Engine
鬼才コンビが放つ
サイバーパンク・シューティング
原作
中島　渉
軍事UNITが制御する・
局地戦用のアーマーだ・・
原画
神崎　将臣
DEVA　きこえるか？
ファーストダウンを
とったぜ
DOWN LOAD
ダウンロード
6月22日発売！
4M Hu-CARD
定価6,800円(税別)
© NEC Avenue 1990
NEC
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880



月刊PCエンジン 1990 6月号
1990年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第6号通巻18号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(817)8523 編集部☎03(221)3521
特別定価420円(本体408円)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357506427 雑誌コード13575-6